THE VISUAL EXPRESS http://www.enterbrain.co.jp/

パレッタ PALETTA

ザ・ビジュアルエクスプレス

2002 AUTUMN 秋号

vol.5

定価1200円

大好評企画 登場作家直筆イラストプレゼント



「デ・ジ・キャラット」「ちっちゃな雪使いシュガー」のコゲどんぼ原作!

注目度抜群・話題騒然の学園ハートフルコメディ
DVD&ビデオシリーズ好評発売中!!

ぴたテン

DVD⑤フィギュアSP 10.25 ON SALE
約75分（3話収録）／ドルビーデジタル（ステレオ）／片面2層／¥7,000

Illustrated by Koge-Donbo

ジャケットイラストは原作者コゲどんぼ描き下ろし!!

初回封入特典

大人気原型師**宮川武**による
紫亜 **綾小路天**
のフィギュア2体を封入!!

VIDEO、通常版DVDも同時発売!
DVD:ドルビーデジタル（ステレオ）／片面2層　VIDEO:ステレオHi-Fi
各 約75分（3話収録）／¥6,000


※紫亜フィギュア見本です。

STAFF【原作】コゲどんぼ（月刊「電撃コミックガオ!」（メディアワークス刊）にて連載中!）
【監督】川瀬敏文・佐藤雄三【シリーズ構成】面出明美・小林靖子【キャラクターデザイン】坂井久太
【美術監督】西山礼児【撮影監督】松田成志【音響監督】たなかかずや
【音楽】七瀬 光【OPテーマ】「Wake up Angel〜ねがいましては∞（無限）なり〜」
（作詞・作曲：UCO　編曲：Funta&深澤秀行　歌：Funta）
【アニメーション制作】マッドハウス【製作】テレビ大阪・読売広告社・ぴた組

CAST 美紗：田村ゆかり／樋口湖太郎：沢城みゆき／紫亜：ゆかな／綾小路 天：斎賀みつき
植松小星：釘宮理恵／ニャー：冬馬由美／御手洗 大：くまいもとこ／御手洗 薫：野川さくら

関連商品情報

ラジオ：ぴたテン&ギャラクシーエンジェルのラジオ「ぴたぴた♡エンジェル♪」好評放送中!
ラジオ大阪・・・毎週木曜日よる12：30〜
文化放送・・・毎週木曜日よる 1：30〜
東海ラジオ・・・毎週土曜日よる 2：00〜
ラジオ福島・・・毎週日曜日よる12：30〜

コミック：月刊電撃コミックガオ!（毎月27日／メディアワークス刊）にて大好評連載中!
電撃コミックス「ぴたテン」（コゲどんぼ著／550円））①〜⑤大好評発売中!!

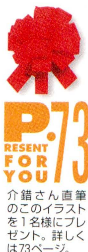
C D：OPマキシシングル「Wake up Angel〜ねがいましては∞（無限）なり〜」（歌：Funta）
EDマキシシングル「ちいさなまほう」（歌：沢城みゆき／湖太郎）
キャラクターマキシシングル「幸せになるといいな!」（歌：美紗／田村ゆかり）
各1,200円（税込）／好評発売中!（発売元：ランティス 販売元：キングレコード）

※12月発売商品の店頭予約締切りは 11/17（日）です。
確実にお買い求め頂くためには、お早めに販売店の方までお申し出下さい。
※当社商品の表示価格は全て税抜きです。

販売元：バンダイビジュアル株式会社 本社 〒111-8558 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル
お問い合わせ先：〔お客様センター〕TEL 03-5828-7582（午前10時〜午後5時／土・日・祝祭日及び年末年始を除く）

「DIGITAL BEAT」インターネットで見るアニメ情報 http://emotion.bandai.co.jp





介錯さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

ALL ABOUT KAISHAKU

「おもしろい」を積み重ねること

漫画家●介錯

月３本の連載を抱え、作品が次々とアニメ化される人気漫画家、介錯氏は、中学時代からともに活動してきた、マンガ界でも珍しいコンビ作家だ。「今」を体現する魅力的なキャラクターたちは、ふたりのどんな関係から生まれてきたものなのか。そしてふたりは、これから何をめざすのか。

PROFILE

●太田仁
Jin Ōta
漫画家。茨城県出身。血液型A型。同人誌活動を経て、『超絶対美少女天使エンゼルハート』でデビュー。代表作には『鋼鉄天使くるみ』『魔法少女猫たると』『円盤皇女ワるきゅーレ』、ゲームのキャラクターデザインを担当した『ラングリッサーミレニアム』がある。近況としては「お休みがほしいです」とのこと。

PROFILE

●七戸輝正
Terumasa Shichinohe
漫画家。茨城県出身。血液型A型。同人誌活動を経て、『超絶対美少女天使エンゼルハート』でデビュー。代表作には『鋼鉄天使くるみ』『魔法少女猫たると』『円盤皇女ワるきゅーレ』、ゲームのキャラクターデザインを担当した『ラングリッサーミレニアム』がある。最近凝っていることは「……仕事、と言うかそれ以外していない気が……」。
http://www.toshima.ne.jp/~kaishaku/

中学時代からの友人同士は「あまり友だちじゃなかった」？

――コミックに、アニメにと活躍されていますが、子どものころ、どちらにより興味をもっておられましたか？

七戸：僕はアニメ、好きでしたねえ。動くこと自体が「すごいなあ」って感じで。

太田：僕はマンガかなあ……っていうか、家が厳しくてアニメ見られなかったから、隠れてマンガを立ち読みするとか、親戚のお兄ちゃんの家に遊びに行ってマンガを読んでたりっていう感じだったんですよ。テレビは、教養番組みたいのならいくら見てもよかったんですけど。

七戸：僕は逆に、ドラマとかニュースは見ちゃダメなんだと思ってた。「子どもだから子ども番組だけ見ないといけないんだ」みたいに思いこんで（笑）。だから、新聞でアニメ番組を探して、うまく組み合わせて、ほとんど全部見てましたね。

太田：僕は、早めにピアノ教室に行って、先生のところでこっそり『ガンダム』を見る。そんなんでしたよ（笑）。それが『うる星やつら』とか『ナウシカ』のあたりで、どーんとアニメに行くわけです。

七戸：僕の場合は『マシンロボ』。そこで、金田アクション（独特のデフォルメ空間の演出で知られる金田伊功）に惹かれた人たちの作画を見て、「すごーい！」って言いながらコマ送りしてました。

――当時、中学生くらいですよね。そのころからすでにビデオをコマ送りしてたんですか？

七戸：さすがに「テレビ見すぎだ！」と親に言われたんで、「ビデオという便利なものがあるらしいので、ビデオに録画しておいてテレビを見ないようにするのはどうでしょうか」と（笑）。

――すごい交渉術ですね（笑）。

七戸：で、買ってもらってコマ送りして、「すごい！　こうなってたんだ」って。

太田：ダメじゃん（笑）。

七戸：「七戸さんの家はいつまでも電気がついてる。あんなに勉強しちゃって、おかしくならないのか」って言われてたんですけど、コマ送りをしてた（笑）。それで「アニメを全部教科書に移植できないものか」ってパラパラマンガを描いて、「教科書が足りない！」という（笑）。

太田：七戸に新しいアニメのビデオを借りると、最初の回のオープニングがボロボロなんですよ。再生→コマ送り→再生→コマ送りを繰り返しているんで、テープが劣化しちゃっていて。

――そこまでアニメが好きだったのに、なぜマンガのほうに進んだのでしょう？

七戸：太田がいて、太田の軸がマンガだったから……。太田に引っ張られなければ、アニメが好きでもふつうに勤めてたと思うんです。

太田：あ、絶対ふつうに働いてたと思う（笑）。マンガを描こうとか同人誌を作ろうとか誘ったところがスタートだからね。

『円盤皇女ワるきゅーレ』より　© KAISHAKU・エニックス



――おふたりとも、小さなころから絵を描いたりすることが好きだったのですか？

七戸：どうだったでしょう。工作とかのほうが好きだったような気が……。

太田：あ、そうなの？　僕は幼稚園のころ、絵画教室に通っていてですね。

七戸：いいね、そういう設定。

太田：いいでしょ（笑）。その絵画教室で、なぜか『宇宙戦艦ヤマト』の絵を描いたりしてました。あと、親といっしょに陶芸教室みたいなのにも行って、親は壺とかを作って、自分はロボットとか空母とかを。まあ、練りこみがたりなくて焼いたら割れるんですけど（笑）。

七戸：いいなあ、そういうの（笑）。僕はロボットが好きで、サンライズ系のロボット番組の再放送を見るたびにロボット描いてたよね、ずっと。中2くらいまで、ロボットばっかり。ねえ？

太田：知らない（笑）。

七戸：あ、ほんと？　あまり友だちじゃなかったのかねえ……（笑）。

太田：そうそう、友だちじゃなかったかも（笑）。

七戸：隣のクラスだったから、顔は知ってたんだけど……。

太田：「コミックマーケットというものがあるらしいから行ってみよう」ってグループを組んだときに、初めていっしょに行動したんだよね。僕はそれまで、七戸をあんまり認識してなかった。ただ、僕自身はバカみたいなことばかりしていたから、目立ってたかも。

七戸：そう。太田のほうが行動的で、学級委員長タイプなんですよね。実際、学級委員長だったし。自分は教室のすみで静かに落書きをしてるタイプでした。

――となると、七戸さんのほうは「静かに描いていたいのに、なんで巻きこまれるんだ」という感じだったんですか？

七戸：いえ、なんだか「マンガごっこは楽しそうだなあ」と思って。アニメのほうが好きだったんだけど、知り合い同士で集まって本とか作るのもおもしろそうだったので、「じゃあ、いっしょによろしくー」って感じでした。

太田：お茶会に行ったりとか（笑）。

七戸：劇団に入ったり、ガレージキットを作ったり、おもしろそうなことには、全部首を突っ込んでいました。

太田：だから同人誌をやってるときも、「まあ、ひとまず今はこれをやってるだけだ」と思ってたわけでしょ？

七戸：うん、そう。それでいつの間にかマンガでデビューしてたって感じだよね。

ふたりいっしょなら毎月マンガが描けるかも

――プロデビューは、どんなきっかけで？

太田：専門学校に入ったとき、「介錯」っていうのは、すでにほどほどのサークルだったんですよ。でも別に、それでご飯を食べられるとは思ってなかったんです。で、専門学校の漫研みたいなのに入ったら、そこのOBが編集者で、「1折（16ページ）あまってるから、ちょっとだけ描かない？」って言われて。その先輩が、今の「ウルトラジャンプ」編集部の近藤さんなんです。

七戸：うん、そうそう。なつかしいね。

証言

「ウルトラジャンプ」編集部（集英社）・担当編集

近藤国男氏

【印象】

漢気にあふれる先生たちですね。言ったことは意地でも実行しますし、あと、面倒見のよさは頼りがいのある兄貴分という感じがします。たとえれば、太田先生はトキで七戸先生はラオウってとこでしょうか。世紀末が楽しみです。

【エピソード】

よく雑談しますが、かなり勉強家なのは驚きますね。この前の旅行のとき、朝まで「介錯萌え理論」について討論しましたが、たいへん勉強になりました。あれはいい思い出です。また行きましょう。でも、次の旅費はうちが出させてくださいね！！

【メッセージ】

介錯様、銀河をその手に！！　ついでに、そのときは雑兵でもいいのでお傍に置いてください。でもその前に、はやく次の話およこし！！

――それまで、商業誌で描くことはぜんぜん考えていなかったんですか？

太田：場違いだと思ってたんですよ、完全に。僕らは、誰かのアシスタントにもなったことないし、なんの知識もなくて。「マンガの描き方」



『円盤皇女ワるきゅーレ』より　

みたいな本も今ほどなかったじゃないですか。せいぜいすごい昔の……。

――手塚先生の(『マンガの描き方―似顔絵から長編まで』光文社文庫)とか……。

七戸：あと、かなり前に出た『鳥山明のへたっぴマンガ研究所』(集英社)くらいですよね。

太田：うんうん。それから『石ノ森章太郎のマンガ家入門』(秋田書店)。「竹の定規を使いましょう」とかね。なので、マンガの描き方もわからないし(笑)。

七戸：トーンは重ねたいけれども、どういうふうに重なるのかもわからないんですよ。「なんかトーン重なってるけど、どうする？」「重ねて……おこう」みたいな(笑)。当然、モアレが出る。

太田：今なら「Comickers」(美術出版社)に載ってるようなふつうの技術も、手探り状態でしたよね。

――そういう同人活動からプロデビューという形になって、最初はたいへんだったのでは？

太田：なので、ふたりで描いたんですよ(笑)。ふたりならなんとかなるだろう、と。

――それで、うまくいったのですか？

太田：えーと、まず、コンテというものを切ったことがなかったんです。マンガとはどんどんキャラを描いていくものだという認識だったので、「コンテとはなんですか？」と(笑)。

七戸：「そんなことは教わってません」って。

太田：編集さんもそういうアマチュアなところをわかってらっしゃったんだと思うんですけど、「じゃあコンテなくてもいいよ」と。好きに描いてくれって言ってくれて。

七戸：で、好きに描いたら、「16ページが20ページになっちゃいました」って(笑)。

太田：いちおう下書きからスタートしたんですよ。「ノートとかに描けばいいんだよ」って言われたんで、「じゃあノートに下書きを」ってやっていったら「20ページになっちゃいます。もしかしたら24ページになるかもしれません」くらいな感じですよ。そしたら「収まらないなら連載にしようよ。おもしろいし」って言われて、「えっ？　いいの？」って。ね？

七戸：うん。どうしようって。そこでまた「ふたりなら描けるかも」……。

太田：最初は読み切り１本だったんで「ふたりで描こう」だったんですよ。当時、年５、６冊の同人誌を作ってた気がするんですけど、結局は遊びの延長で、作らなくてもいいわけじゃないですか。それが「絶対に描け！」ということになるわけで、「毎月ちゃんと描けるの？」って思って。どう考えたって描けるわけないんですけど、ふたりでやれば半分ずつだね、と。お互いに、責任を半分にしたかったのかもしれない。

七戸：でも、なんか描けるうれしさみたいなのはあったよね。

太田：うん。

七戸：今になって考えると、ほんとうにありがたいね。

太田：うん。ご飯食べていけるからね（笑）。

作画における「フォーメーション」とは

――実際の作画は、どのように分担されているのでしょうか。

太田：最初はキャラごとに担当してたんですけど、今はそれはなくなりましたね。お互いに得意なキャラというのはあるんですけど、どう分担するかは時間次第なんです。締め切りまでの時間によって描き方を変えていくという。これを「フォーメーション」と呼びますが(笑)。

七戸：ここは太田が下書きしたほうが早いかな、とか、ここは太田がペン入れしたほうが早いかな、とか。で、はじめはきれいに仕上げるフォーメーションだったんだけど、だんだんスピードフォーメーションに変わったりとかして(笑)。

――そのフォーメーションは、毎回変わるものなんですか、それとも作品によって変えているのですか？

七戸：作品によって、比重はちょっと変えてはいるよね？　『くるみ』は僕が多くて、『たると』は太田がめちゃくちゃ多い。

太田：うん。でも場合によるかなあ、『たると』は。抜群に少ないときもあるし。

七戸：ああ、「今回の『たると』は、完全に僕が描いてるなあ」ってときもあるよね。

太田：カラーが入ったりすると、作業の順番が変わってふたつ同時進行みたいになるんで、混乱することはありますよね。

七戸：『くるみ』を描いてるときに『ワるきゅー



『円盤皇女ワるきゅーレ』より　© KAISHAKU・エニックス

レ』のカラーがあると、ワるきゅーレっぽいくるみになっちゃったりして、あれっ？って。頭身がちょっと低すぎない？とか。
太田：そういうとき、修正はお互いに入れるんですよ、基本的には。
――カラーはまた別の、カラーフォーメーションみたいなのがあるのですか？
七戸：カラーの下絵とか色指定は僕がやって、ふたりで話し合ったことを確実にコンテに描くのが太田だっていうのは、あるよね？
太田：うん。僕がコンテを描いてる間に七戸がカラーの原画をやるっていう作業分担で、これはかぶらないですね。
七戸：で、コンテを切り終わってカラーを塗り終わったころに、ふたりでマンガを描いて……という感じですね、だいたい。
太田：マンガ作業を進めるうちに、ほかのマンガのコンテを描かなきゃいけなくなって「オレちょっと途中で抜けますわ」とかね。
七戸：「僕が最後までやんなきゃいけないのか。ちょっと多めに残ってるな～」みたいな（笑）。
太田：七戸が「じゃあカラーがあるんで抜けますわ」っていうとき、「あら～、オレ、コンテもあるのに」とかって、そういうことも（笑）。
――そういう綱引きがあるわけですね（笑）。以前はアナログの塗りが特徴的でしたが、カラーは今、ほとんどデジタルですか？
七戸：アナログのほうが、見る分には好きなんですけど。
太田：いや、描く分にも基本的にはアナログのほうが好きですけれども。ただ、読者層がわりと低年齢で、ゲームから入ってきてる子たちが多いので、デジタルのほうがきれいに見えるのかなあ、と思ってるところがあって、ですね。
七戸：うん、そうだね。読んでくれる人に合わせないと。あと、アナログだとセルの色っぽく作るのがたいへんなんですけれど、デジタルだとアニメとの色の距離が縮まるような気もする。それでCGにしたんですよ。
太田：最近、カラーは完全デジタルになったんですが、ちょい前まではアナログで塗ってデジタルで取りこんでました。ブラシとかホワイトを飛ばしたりするのときに失敗しないだけでもデジタルの意味があると思ってましたね。『くるみ』も、単行本の途中からアナログに塗ったものをデジタルで取りこんで、デジタルの処理を重ねて入稿する方式でした。なので、印刷物とは違うアナログの原画が存在するんですよ。

自分たちの意見じゃなくても、おもしろければいい

――連載中の仕事についてうかがいたいのですが。まず『鋼鉄天使くるみ』（「月刊少年エース」角川書店）は、漠然とアニメ化みたいなことも期待していたそうですね。
太田：期待といっても、「角川書店で連載なら最終的にはアニメ化だ」っていうくらいで（笑）。でも「アニメ化したい！」と言わないと、アニメにはならないと思ってたんですよね。なので、その気持ちはアピールしていこうって。
七戸：読者プレゼントのハガキに、蛍光ペンで「絶対当てて！」って書くみたいな感じだよね。
太田：うん。それは当然、編集さんにも言うじゃないですか。で、編集さんは「ああ、人気が出たらしましょうね」って。「そうか、じゃあがんばろう」と。
――単行本のおまけマンガにもありましたけれど、アニメ化されたとき制作現場の取材に行かれて、どんな感じでしたか？
七戸：心の中はワクワクしてたんですけど、あまり興奮すると怒られるかもしれないから。
太田：「じゃまだ！」って言われたら困る（笑）。
七戸：ね。1秒でも長くいたいから、おとなーしく、しーんとして。
太田：キャラクターデザインの千羽（由利子）さんとも、ほとんどしゃべらずに。
七戸：千羽さんがどうやって描いてるか、見たいなあ、とか思いながら。
太田：監督ともしゃべらず。「よろしくお願いします」くらいですよ。
――アニメに憧れていた中高生が……。
太田：そのまんま来た感じ（笑）。
――『くるみ』のアニメ自体には、どういう関わり方をされたんですか。
七戸：最初に単行本1巻分しかなかったので、「ぜんぜんわからない」って言われて。



『鋼鉄天使くるみ』より　© KAISHAKU・角川書店

THE STEEL ANGEL

ILLUSTRATED BY KAISHAKU



『鋼鉄天使くるみ』より　

太田：まず、「こういう組織があって、こういう動きがあって、こうなります」という、ある程度までの構想の部分を書いたんですよ。それをたたき台にしてアニメを作った、っていう感じだよね。

七戸：そうだね。脚本の荒川（稔久）さんがすごい方で、うまーく、じょうずにムダなものは全部切って、きれいにまとめてくれたんです。はじめて動いているくるみを見たときは、それはもう、すごくうれしかったです。

証言

「月刊少年エース」編集部（角川書店）・担当編集

藤田貴之氏

【印象】

介錯先生は、おふたりともいい意味で影響しあっているんじゃないでしょうか。当然、分担して作画されているのですが、太田さんは交渉やスケジュール管理、七戸さんは作画作業などをメインにお仕事されているように感じます。お互いにコンセンサスを取りながら、よりよい方向へ進めるような作業体系を作られているみたいです。プロとしての意識が非常に高く、作品をどういった形でアピールするのがいちばんよいかを常に考えていらっしゃると思います。

【エピソード】

進行中のことに関してなんですが、けっこう綱渡りのときなんかでも、この日にアップします、と言った日をだいたい守っていただけたりするので助かりますね。願わくばネームを早めの段階で上げていただけたらうれしいなあ、なんて思います。作画作業はほんとうに早い方なので、安心できますが……。

【メッセージ】

現在『鋼鉄天使くるみ』も含めて月刊誌の連載を3本抱えていらっしゃるので、ほとんど週刊連載の作家さんと同じだと思うんです。これからは、目指せ「週刊少年ジャンプ」じゃないですけど、それくらいの意気込みで、さらなる高みを目指してほしいです。作品の劇場映画化なんていうのも、近い将来の出来事なんじゃないでしょうか。若手作家の旗手として、これからの業界を担っていってほしいと感じます。

――『くるみ』に続いて『魔法少女猫たると』（「月刊ウルトラジャンプ」集英社）もアニメ化されるわけですが、『くるみ』で経験されたことを『たると』で生かしたということはあったのでしょうか？

太田：『くるみ』のときは、キャラのラフとかは出したりしてましたけど、アニメの制作はお任せして、いつの間にかできあがってきたっていうような状態だったんですよ。なので、『たると』では制作に関わりたいと思っていました。

七戸：ちょっとでもどういう仕組みか見たい、みたいな感じだったよね。なので、シナリオ打ち合わせに行かせてもらったりとか……。

太田：もともと原作というより原案程度もので、いろんな方向に振れるようなあやふやなものだったんです。それをみんなでいじって、いっしょにやれないかなあと思ってました。

――おふたりとも集団作業に対してはフレキシブルに、前向きに考えていらっしゃるんですね。アニメを制作することによって、マンガ原作のテイストが失われるとか、そういう心配はしませんでしたか？

太田：そもそもが、ひとりじゃないので。コンテからネームから、全部お互いに話し合いながらやっているので、自分の意見じゃなくてもおもしろければいいのでは……、という考え方は、まず根本にあったと思います。

七戸：いろんな人の意見を聞いたほうが、もっといいものができるんじゃないか、という。

太田：うん。こちらからは「こういうこと、できないかなあ？」っていうアイデアとかは出すかもしれないけれど、マンガの頭で考えたことなんで。アニメにはアニメのプロの人がいるわけだから、アニメの場合は「こういう見せ方をしたほうが、ぜったいにいいんだ！」っていうことが存在するはずだ、って思いました。

七戸：うん。アニメのプロですからね。

――それは『円盤皇女ワるきゅーレ』（「月刊少年ガンガン」エニックス）のアニメ化でも同じように……？

太田：そうですね。『ワるきゅーレ』はじょうずに作用したと思います。

七戸：うん。『たると』のときの反省点も生かしつつ。

太田：『たると』は、途中までは制作に入れてもらえたんですけど、もともと制作スケジュールがきつかったこともあって、「時間がないので、もうアニメを作ります」ということで。

七戸：ちょっと時間がなかったと言うか、なさすぎたのが……もったいないなあ、っていう。

――『ワるきゅーレ』のアニメ制作については、おふたりはいろいろな部分で関われそうなのでしょうか？

七戸：そうですね、いちおうお話は全部出したんです。でも、そのせいでマンガを描くのがつらかった。

太田：みんなで話をして、「全部つじつまも合うし、これがベストだ！」っていう構成に落ち着いたあとで……。

七戸：いや、その上にまだ「このネタも入らないですかね」とか言ってぎゅうぎゅうに押しこんでもらって……いざ、マンガを描くときに、もう12本分ネタは出したのに、また1話から考えなくてはいけないの？って（笑）。

――練りに練って出したものとは違うものを、新たに考え出さないといけないというご苦労があるんですね。

七戸：そうなんです。シリーズ構成の月村（了衛）さんがすごくじょうずに料理してくれたんですけど、それを避けて同じシチュエーションの違う話を考えなきゃならないのがつらいんですよ。だから、マンガ版はコンテにいちばん時間がかかるかな。ね？

太田：うん。描いたものをまず全部壊して、もういちど組み直すという作業を、毎回必ずやってるよね。

証言

「月刊少年ガンガン」編集部（エニックス）・編集長

松崎武吏氏

【印象】

太田先生は人当たりもよく、話題も豊富なため、お会いしてお話しするのが毎回楽しみです。自分と同世代ということもあり、半分仕事を通り越してついつい興味あるホビー方向に話をもっていきたくなってしまいます。仕事面では、先々のことをしっかりと見据えているだけでなく、ご自身たちの現在の立ち位置も把握していらっしゃる、プロデューサー的感覚をもった方です。

七戸先生は、物静かなようでいて、モノづくりに対する熱き心を秘めた方です。また、打ち合わせなどでサラッと飛び出す一言やアイデアにはいつも驚かされたりし、それが何より個人的にはツボだったりします。根っからのクリエイター的な方だと思います。

一般にコンビで仕事をしていくのは難しいと聞きますが、このおふたりに関しては、すごいバランスの取れたベストなコンビだなあと、つくづく思いますね！

【エピソード＆メッセージ】

仕事場でご馳走になる太田先生仕様の特製コーヒーが、何気にお気に入りだったりします（笑）。今度飲みに行きましょうね！

「おもしろい」の積み重ねがストーリーに

――『くるみ』『たると』『ワるきゅーレ』と並べてみると、『たると』はちょっとシチュエーションコミックの匂いが強い作品だと思います。物語が流れていくというのではなくて、ちょっとした瞬間を切り取って魅力をみせていくという。今後、また同じような作品を考えていくおつもりはあるのですか。

太田：『たると』は、投げっぱなしということをテーマにしてるんです。マンガ論的にはぜったいに怒られるんですけれど。

七戸：オチが想像できるところまでもっていくんだけれど、でも、オチは描かない。

太田：単行本1巻の"金魚を海に帰してあげよう"って回がターニングポイントなんですけど。金魚は海に放したら絶対死んじゃうんだけど、そ



『魔法少女猫たると』より　



れは描かない。「たるとはこう思ってるんだから、いいんじゃないの」っていう。そういうことをどんどん繰り返していったら、一見ほのぼのだけど「なんかおもしろいことにならないかなあ」と思って描いてるんですよ。

──「たると」の魅力をさまざまな角度から見せることができるということでしょうか。

太田：ページ数の面でも、16ページで表そうとしたらぜったいに中だるみするから、8ページとか4ページの単位でどんどん切っていって、1か月に2話とか3話掲載しようと。そのほうがいろんなたるとを見せられて、アニメ放映までの短い時間に「たると」の蓄積ができているんじゃないか、と思ったんですよね。

七戸：『くるみ』は「話」を読んでほしい、という感じだったけれど、『たると』は「たると」を見てほしい、という感じで。

太田：かわいいものが動いている、なにかしている、でいいんじゃないかな。感覚的にはペットコミックですよね。なので、それと同じようにシチュエーションを、積み重ねようと思っていて。それで連載が続いているので、そのまま積み重ねているんですけれども（笑）。

──そう考えると、『ワるきゅーレ』は両者の面というか、ストーリーを読ませつつ、ちっちゃいワるきゅーレのかわいさを見せつつ、という作品なのでしょうか？

七戸：位置づけとしては、ギャグマンガ寄りにしたいっていうのがありますね。

太田：ストーリーというよりは、シチュエーションとかキャラ。あとは、おもしろげなこととか、そういうのを見せていって、ストーリーをシリアスに追う必要はないタイプの作品ではないかと。ちょうど『くるみ』のストーリーが頭の中でぐちゃぐちゃになっていて、説明が多くなっていた時期なんですよ。でも、説明を読んでもおもしろくないだろう、と。だったら「ちょっと読んでおもしろい」が繰り返されていって、最終的にそれは話になってつながるっていうやり方がベストなのかもしれない。読者の年齢層のこともありますしね。だから、裏設定は作っておくけれど、それはなんとなく感じとれればいいかな、くらいの感じです。

──今後、マンガ以外のお仕事でやってみたいことはありますか？　アニメには興味をお持ちのようですが。

七戸：アニメの脚本を書いてみたいなあ。

太田：あ、それはやってみたい。おもしろそうだね。あと、キャラクターデザインもやってみたいね。今までは原案だけだから。ゲームも作ってみたいし、いろんなことがしたいですね（笑）。



Behind the Cover

表紙の言葉

今後、このキャラクターが走り回ることになるかもしれません

──多くの魅力的なキャラクターを産み出している介錯氏だが、『PALETTA』では、あえてオリジナルキャラクターでの表紙イラストをお願いした。

介錯：僕らって単発のイラストの仕事は、それほど多くないんですよ。あくまでも漫画家なのでマンガがメインだと考えている部分があるので、マンガのキャラクターに対してデザインを集中させることが多いんです。要するに「この作品でのデザインはこういうラインだ」とかいうふうに……。これは思いこみなのかもしれませんが、「介錯」って、マンガの印象が強いだろうという考えがあるので、なんでもないキャラクターを描いたときに、「僕らだってわかってもらえるのかなあ」っていう不安みたいなのがあるんですよね。

それと、最近はデジタルでの塗りを増やしていることもあって、手塗りのときの印象とちょっと違うぞって感じられてしまうんじゃないかとも思ってるんです。デジタルで当たり障りのないキャラクターを描いたら、「誰だろう？」ってなるかなと思って。表紙として使われるからには、ちゃんと僕らの絵だとわかったほうがいいのかな、と……（笑）。

それで考えたら、「じゃあ、メイドかな」ってなったわけなんです（笑）。メイドだったら僕らだとわかるかしら、って感じでしょうか。

──オリジナルキャラクターとして本誌の表紙に登場したメイドさん。彼女はいったいどこから誕生したのだろうか？

介錯：もともと何体かデザインラインを作っておくんです。「こういうタイプのデザインはどうだろう？」とか「これは今回のマンガには出ないかもしれないけど」といった感じで。この表紙のイラストのキャラクターも、そうやってプールしてあったものから引っ張り出してきたんです。それらを軸にした計画とか、どういうお話かとかいうことはないんですが、こんなキャラクターが出てくる「何か」はどうだろうか、というくらいのモヤモヤしたものなので名前がついてるってところまではいってないですね。

このキャラクターは「何かゲーム化できないかな」と考えていたキャラクターなんですよ。ちょっと違ってくるでしょうが、こんな感じのキャラクターが走り回るゲームが、そのうち出るかもしれませんね。まあ、ゲームになるかマンガになるかはわかりませんが。そのとき、「ああ、このラインね」って思い出してもらえるかもしれません（笑）。

──表紙のイラストの宿命である「ポーズの制約」を乗り越えてめざしたところには、強いプロ意識が働いていた。

介錯：表紙イラストは、体を畳んで納めようとするとポーズが限られてしまいますよね。今回は、既刊の『PALETTA』の表紙とかぶらないように注意したつもりです。扇を入れて、表紙の文字が入るのか心配になりましたけど、扇がないとふつうになりすぎるかな、というのもあって、何かほしいと思って持たせてみたんです。プールしているもともとのキャラクターは別の小道具を持っているんですけど、それを使っちゃうとまんまになってしまうので、当たり障りのない中華風アイテムを入れてみました。

とにかく、介錯だとわかってくれるものを描こうといつも心がけています。介錯だとわからないものを描いても、はたして求められている仕事をしているのか、というところが気になってくるんですよ。単発のイラストを描くときには、いつもそんな心配をしながらやっています。今回のイラストは、読者のみなさんのご期待に添えたでしょうか。

DRAWING FOR PALETTA

My Pretty Maid from China

ILLUSTRATED BY KAISHAKU



●「想い出にかわる君～Memories Off～」

せつなさの継承と過去の総括

人気シリーズ『Memories Off』の最新作が、ついに発売される。シリーズ1作目から関わっているプロデューサー、市川和弘氏が「これまでの集大成」だと語るこの作品のテーマとは——？

プロデューサー●市川和弘インタビュー

前作までのテーマを内包し より深く掘り下げました

——今回の作品は、『1』、『2』と続いてきた『Memories Off』(以下『メモオフ』)シリーズの集大成的な作品とのことですが。

市川：『1』では失った思いと今の思い、『2』では今の思いと新たな思い、そして今作では昔の思いと今の思いがテーマになっているのですが、昔といっても、主人公はその思いに決着がついているわけじゃないんですね。現在進行形でもある思いなんです。ですから、『1』と『2』のテーマを含めつつ、すべてを包括した内容になっていると思います。

——今回、ヒロインは7人に増えたんですね。

市川：ヒロインが多いと、全員を絡めた話って作りづらいんですね。ですから今作は、シナリオをいくつかに大きく分けて、ひとつのシナリオでヒロインがふたりずつ絡んでいくような構成にしようと思ったんです。で、ゲームのボリュームとバランスを考えたときに、この人数に落ち着いたわけです。ふたりを対比させることで、ヒロインのキャラクター性もより鮮明に描けたんじゃないかと思っています。

——7人だと、ひとり余ってしまいますが。

市川：昔の彼女は別格ということで。ラスボス的な感じで(笑)、それぞれのシナリオに絡んできます。唯一、全部のシナリオに登場するキャラクターですね。ほかのキャラクターは、荷嶋音緒と深歩、百瀬環と児玉響、北原那由多と鳴海沙子で話が展開していきます。

ベースになっているものは 普遍的な「生」についての問いかけ

——主人公が大学生ということですが、恋愛内容も大人っぽいものになるのでしょうか。

市川：恋愛自体はそれほど変わらないですね。ただ、扱うテーマが重くなっています。女の子自身も、重いものを背負っていたりするんですね。それはハンディキャップであったり、家庭の事情であったりするわけですが。

——全体的にシリアスな展開が多いんですか？

市川：いや、バカっぽいです(笑)。受験も終わって、今を楽しんでるぞー、みたいな。ただ、今作のテーマとして、「生きることの意味」というのがあるんですよ。人生とか将来の具体的な展望とかを考えるわけじゃなくて、もっと普遍的な「生」というものについての問いかけをベースにしている。全編それを前面に押し出しているわけじゃありませんけどね。コメディ部分は思いっきりコメディだし。ただ、最後までゲームをプレイしてくださった方には、きっとわかってもらえると思います。

集大成にふさわしく 深いストーリーが楽しめる

——シナリオが3系統あるとのことですが、最

GAME INFORMATION
2002.11.28 In Store!
「想い出にかわる君～Memories Off～」
●プレイステーション2／ドリームキャスト
●キッド ●6,800円
●恋愛アドベンチャー ●1人プレイ



初から分かれているのですか？
市川：ゲーム内の時間で、10日間くらいたってから分岐します。ただ、いちどシナリオが分かれたら、別のシナリオに移行することはありません。昔の彼女、黒須カナタだけが、3つのシナリオに登場しますが。
――彼女のシナリオは、ないんですか？
市川：あります、もちろん。ただ、メインヒロイン的な扱いとはちょっと違ってるんですよね。だからラスボス（笑）。この手のゲームにはいないタイプのキャラクターなんです。自分のほんとうの気持ちはあまり言わないので、何を考えているかわからない。最後のほうになれば言うようになりますけど、最初のうちは「わけわかんないヤツ」という感じだと思います。
――かつて主人公がつき合っていた相手ですから、彼女に対しては、プレイヤーはニュートラルな気持ちではいられないわけですよね。
市川：かなり気持ちを引きずってますね。またカナタが、主人公が彼女のことを吹っ切ろうとしたときに、ちょろっと現れてちょっかいをかけていくんですよ。つき合っていたときの過去のエピソードなどは、回想シーンとして3系統のシナリオの中に少しずつ盛りこんであります。そうすることで、プレイヤーはカナタへの気持ちを刷りこまれていくという（笑）。
――最初のうち、ふたりが別れた理由は不明ですが、カナタのシナリオはそのへんがテーマになってくるのでしょうか。
市川：というわけでもないんです。もしかしたら、理由はわからないままで終わっちゃう人もいるかもしれません。特にはっきりと描かれているわけではないので。カナタのシナリオのテーマは別にあります。それは、このゲーム全体のテーマにも深く関わることなんですが……これ以上は、ゲームをプレイして、たしかめてください。
――音緒と深歩は姉妹ですが、『2』のときのように、恋愛関係での姉妹間の遠慮みたいな部分がシナリオのテーマですか？
市川：はい、そうです。『2』は妹がメインヒロインでしたが、今回は姉ですね。しかも、妹にはハンディキャップがあるので、さらに遠慮というか葛藤は深くなります。だけど、妹は遠慮されるのが嫌なんですよ。そこでちょっと対立があったりします。
――その上、カナタもちょっかいをかけてきたりして……。
市川：三角関係だらけです（笑）。音緒と深歩だったり、音緒とカナタだったり、深歩とカナタだったり……。これは音緒たちのシナリオに限らず、全部に言えることなんですけどね。
――環と響のシナリオのテーマは、どういったことになるでしょうか？
市川：響はなんでもほしがる貪欲な人なんですよ。環は、自分では何も決められなくて、欲がない子。全部人に決めてもらわないと、何もできないような子なんですね。よく喋る子と喋らない子、自己主張するタイプとしないタイプ。何もかもが正反対のキャラクターなんです。
――そこまで正反対だと、接点もなさそうに思えますが……。
市川：最初はないんですが、途中で親しくなります。正反対だからこそ仲良くなれる部分もあるんじゃないかな、ということで。ただ、三角関係になっちゃうと、どうしても環が負けちゃうし、響が嫌な子に見えちゃったりするんですよね。そうならないように、ライターさんもかなり気をつかっていたようです。おかげで、響は、憎めないかわいいキャラになりました。
――那由多と鳴海沙子も、外見からして正反対ですね。
市川：このふたりのシナリオはまた複雑でね。ネタバレになっちゃうので詳しいことは言いませんが、非常に深い因縁を抱えたキャラたちです。一種、敵対関係にあると言ってもいいんじゃないかな。彼女たちのシナリオは、同じ話を別の視点から見ている感じがすると思います。でも、どちらの立場から展開させるかで、意味が変わってくる。どう受け取るかはプレイヤー次第です。このふたりのシナリオのテーマを端的に語れば「真実と正義」って感じでしょうか。
――どのシナリオも、深いストーリーが楽しめそうですね。
市川：集大成にふさわしい作品に仕上がったと思っています。集大成といっても、これでシリーズが終わるわけではありませんが（笑）。前作と比べてすべてがパワーアップしていますので、楽しんでいただければと思います。





PROFILE
●**市川和弘**
Kazuhiro Ichikawa
株式会社キッド制作部長。代表作は『Memories Off』シリーズをはじめ、『PEPSIMAN』『infinity』（いずれもPS）、『Never7』（DC）、最近では『Ever17』など多数。

キャラクターデザイナー●輿水隆之インタビュー

衝撃的だった「作品イメージ」の変化

──まず、この作品に参加された経緯を教えていただけますか。

輿水：すでに2作がささきさんの絵で製作されていることから、次回作を担当する方は相当なプレッシャーやリスクを背負うことにもなりかねないので、今回は内部で過去の経験を生かしてがんばってみようという流れになりました。結果としてそのプレッシャーはわれわれの上に襲いかかることになったわけですが……（苦笑）。

──登場キャラクターの年齢が上がっていることに関しては、どう思われましたか。

輿水：何気ない日常を描く『Memories Off』という作品は、前2作によってすでに語りつくされた感もあり、今後もシリーズを存続させるという意味では必要な試みであったと思います。

──キャラクター原案を見た第一印象は？

輿水：今まで原画、作画監督という立場で作品を見てきて、「KIDらしさ」というものを見出していたつもりでいたので、ギャルゲーらしからぬデザインラインに、正直戸惑いました。でもメインライターでもある緑犬氏のイメージを重視するのもわれわれの務めですので、「今作品のイメージはこうなのだ」と思い、作業にあたりました。つまり『メモオフ』という作品のイメージ自体の変化ですね。これにはファンの方が受けるよりも先に、まずわれわれが衝撃を受けました。

PROFILE
●輿水隆之
Takayuki Koshimizu
株式会社キッド所属。代表作『Kissより……』『My Merry May』のキャラクターデザイン等、数多くのKID作品に携わっていおり、最近では『Ever17』の作画監督も担当している。





制作中は戦いの毎日！

──デザインでいちばん苦労したキャラクター、いちばんすんなりと描けたキャラクターは、それぞれ誰でしょう。

輿水：衣装は細かい指定がありましたので、女の子3人はどれも髪形がネックになりました。カナタはショートという指定でしたが、前作までの『メモオフ』でも髪形には一工夫あるキャラが多かったので、どこか変わったものにしたくていろいろいじりました。ちょっと複雑な頭になってしまいましたが……。那由多はご存じのとおりの頭ですが、原案のようなフカフカなパーマを表現することがどうしてもできないので、アニメ的な割り切りでフォルムだけで勝負することにしました。ギャルゲーキャラとしては異色ですが、衣装とも合っていて絵としては気に入っています。沙子はあんな感じのキャラなので、ほぼ原案のイメージのままです。

──その中で、お気に入りのキャラクターやお気に入りのイベントシーンなどはありますか。

輿水：お気に入りというよりは、なんかおもしろいので那由多がオススメです。でも実際のカット数ではカナタが圧倒的に多いので、どうしても愛着は出てきてしまいましたね。イベントシーンでは、沙子のイベンがおもしろいです。なんかいつも怒ってるし闘ってるし……（笑）。全体的に黒いせいもあって、すでに30代の貫禄があります（笑）。あとはカナタのお色気シーンかな……？

──制作中の印象的なエピソードなどがありましたら、教えてください。

輿水：プロデューサー＆緑犬さんVSほかのスタッフといった構図で、意見の食い違いによる話し合いの日々でした（笑）。実作業よりも打ち合わせの時間のほうが多かったかもしれません（苦笑）。変化と保守との考え方の対立でもあるわけですが、作品の方向性についてここまで互いの意見を守ろうとするのは、『メモオフ』という作品ならではだと思います。

──では最後に、これからの目標と読者へのメッセージをお願いします。

輿水：生粋のイラストレーターのようなカリスマ的な魅力の絵を生み出す能力はないと思うので、「初めに絵ありき」ではなく、プレイしたあとに「あの絵だったからよかったんだ」「あの絵でないこの作品は考えられない」と思ってもらえるような、物語ごとに最適なキャラを描き起こせるようになりたいです。そのためにはタイトルごとに絵柄が変わってもかまわないと考えています。このへんはアニメーターとしての精神が残っていますね。ひっそりと作品に溶けこんでいながら、ゲームをクリアしてもなお愛されるようなキャラクターを描きたいです。少しでも興味をもってプレイしてくださった方は、率直な意見をぜひKIDへお寄せください。その中から今後も、スタッフを含めみんなに望まれる『メモオフ』を導き出していければと思います。

Memories Off

キャラクターデザイナー●松尾ゆきひろインタビュー

新しい『メモオフ』を産み出す苦しみ

――『想い出にかわる君』のキャラクターデザインをすると決まったときのご感想は。

松尾：『Ever17』の作業に入って間もなく、プロデューサーの市川さんから「次回作は『メモオフ』」と宣告されました。ささきさんは参加されないとのことで、自分と輿水くんがキャラクターデザインを担当することになると知らされました。ささきさんが参加されないものがメモオフでいいのかと、とまどい、重責を背負わされてしまったと思ったものです。

――この作品の第一印象はいかがでしたか。

松尾：今までの『メモオフ』とは路線を大きく変えると聞き、設定を見たのですが、ユーザーさんに受け入れてもらえるのかどうか、過分に不安になったりしました。緑犬さんのキャラクター原案を見たら、たしかに今までとイメージが変わっているなーと思い、これを新しい『メモオフ』流に産まれ変わらせるのは手強そうだと、頭を悩ませました。

――そのキャラクターたちは、どのように生まれてきたのでしょう。

松尾：緑犬さんの原案に沿って描くのが大前提でした。衣装などもいろいろ準備されていて、それらをゲーム用の絵に直していくような作業をしました。途中で輿水くん担当キャラとのすり合わせ、修正などの作業もありましたね。

――松尾さんのほうから制作サイドに提案したところなどはありましたか。

松尾：環と深歩は自分の抱いた印象とだいぶ違っていたので、自分としての案を出して、原案から多少変えさせてもらいました。音緒、深歩の制服は、ゼロから作りました。

――これまでのシリーズの流れがあるわけですが、それを受けてキャラクターデザインをしたときの、難しさとおもしろさを教えてください。

松尾：これまでずーっと『Memories Off』を冠する作品に関わってきていたのですが、それらはささきむつみさんのキャラあってのことでした。自分もそうですが、ユーザーさんも『メモオフ』と言えばささきさんという印象が強いと思います。そう考えるとプレッシャーが大きかったです。絵柄の方向性についても、ささきさんを気にしつつも、こだわらないでいくことにしました。それでも難しかったです。

プレイした感想をぜひ聞いてみたい

――シリーズの特徴を出す上で、特にこだわった点などはありますか。

松尾：特徴ということで苦労したのは、自分たちよりもむしろCG担当の人たちではないでしょうか。原案のほうで、今回は柄やレースなどを盛りこんでいくというのがあったのですが、それらはテクスチャーなどを使って表現されていますので。自分としては原案のイメージをなくさないように気をつけたってとこでしょうか。

――今回の作業で気に入っているところは？

松尾：音緒と音緒の制服姿は、けっこう好きな出来になりました。が、音緒基準で考えていたので、同じ制服を着ることになる深歩にはちょっと似合わないかも……？

――制作中の印象深いエピソードなどがありましたら、教えてください。

松尾：いろいろありすぎて何がなんだか。しかも表沙汰にしてはイカンものばかり（笑）。ともかく今作はいろんな意味で、これまででいちばんたいへんな作業、作品になりました。

――最後に読者にメッセージをお願いします。

松尾：今までと違っている『Memories Off』ですが、まずはプレイしてみて、ぜひ感想を聞かせていただきたいです。いつも、おっかなびっくり反響をほしがってるんですが、今回は特に気になっています。

PROFILE
●松尾ゆきひろ
Yukihiro Matsuo
株式会社キッド所属。『Memories Off 2nd』では作画監督を担当し、『メモオフ』シリーズ、『てんたま』のキャラクターデザイン等、数多くのKID作品に携わっている。



松尾ゆきひろさん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。



こんどこそスウを幸せに!

──まずはドリームキャストへの移植の経緯を教えてください。
大野：PC版を作っているときは、移植のお話をいただけるなんて考えていなかったんですが、発売直前にヒューネックスさんからお話をいただいたんですよ。でも、これは急いで返事をするよりは、PC版の売れ行きを見てからでも遅くないんじゃないかなと思ったんです。その結果、おかげさまで売れ行きも好調で、これはいけるだろうということになりました。
──移植に際して変更された点は？
大野：PC版はシナリオを見せるために分岐をほとんど入れずに作ったんですが、DC版は女の子の数だけシナリオのあるマルチシナリオ・マルチエンディングに変更しました。これが最大の変更点ですね。もっともマルチエンディングは、PC版を企画していたころから、やろうかどうしようか悩んでたんです。でも、このゲームはストーリーがループする中で、女の子がひとりずつ消えていくじゃないですか。それにストーリーを対応させる作業は非常にたいへんだろうと予測していたんです。それで制作にかかるとき、かけられる時間は同じなんだから、悩むポイントが分散するよりは1本のシナリオに集中しようということに決めて、納得したんですよ。ただ私自身、やっぱり好きな女の子のエンディングがないことにずっと引っかかりもあって……。今回のDC版では、そのモヤモヤがようやく解消できました。
──では、シナリオの修正はかなり大がかりなものになったわけですね？
大野：そうですね。いちばん大きいというか、印象的な修正点は、メインヒロインであるスウのエンディングですね。PC版のユーザーさんからは「スウが幸せになってない！」といった声が多かったもので(笑)。ですからDC版は、初めてプレイされる方にもPC版をプレイされた方にも、満足していただけるのではないかと思っています。

コミックの手法をゲームに生かして

──物語の軸になっている「ループ」の発想は、どこから生まれたのでしょうか？
大野：あえてタイトルは伏せますが、大好きだったアニメ映画からです。ループって舞台装置として楽しいじゃないですか。このシーンは前にもプレイしたなあと思っていたら、少しずつ違うものが見えてくる……。そういう、世界観の謎が少しずつ解けていくワクワクドキドキ感を、味わってもらいたかったんですよ。
──新規考案の「VENUS」システムについて、教えてください。
大野：前作の『プリズムハート』はゲーム性重視で作ったんですが、シナリオ重視で作ろうとす



●「パンドラの夢」
かわいいことはうれしいことだ!!
キャラクターデザイナー●大野哲也インタビュー

コミックアーティストからゲーム制作会社の代表取締役に転身し自身の描くキャラクターで多くのファンを号泣させる大野哲也氏が『パンドラの夢』を通して心のオモテ・ウラを語る！



GAME INFORMATION
In Store Now!
「パンドラの夢」
- ドリームキャスト
- NECインターチャネル
- 初回限定版7,900円　通常版6,800円
- ループアドベンチャー
- 1人プレイ

PROFILE
●大野哲也
Tetsuya Ohno
イラストレーター。埼玉県出身。1968年8月16日生まれ。血液型O型。大学卒業後、アニメーターとして活動。漫画家を経て、ぱじゃまソフトを設立。現在同社代表。デビュー作『めいKing』。代表作『天使になるもんっ！』『プリズムハート』『パンドラの夢』。最新作は『ぱにっく！！ けろけろ王国』(PC、成人指定)。

ると、どうしてもこのゲーム性が引っかかってくるんです。たとえば病気で苦しんでる子がいるとしますよね。プレイヤーはその子のそばにいてあげたいとか思って胸を打たれるシーンなのに、突然能天気な音楽が鳴ってミニゲームが！とか。これじゃあ心もシオシオ～ってなりますよね。そういうのがストレスだったんです。だからこそゲーム性よりもシナリオにこだわって『パンドラ』を作ったんですけど、それだけだとふつうのアドベンチャーゲームになってしまって、つまらない。だから演出にこだわることにしたんです。前作のときも少しは演出にこだわったのですけど、印象に残らないですよね。そこで「VENUS」と名前をつけてかなり多めに演出をして印象づけようと考えたわけです。VENUSシステムの効果については、私がもともと漫画家なだけに、いろいろなパターンを見せることができたのでは、と思います。個人的には、バラがピロピロピロ～ッて出るのとか、カラスが飛んでいくのとかが好きですね。

──コミック的表現といえば、フキダシなどもそうですね。

大野：キャラの心情が、テキストボックスよりもわかりやすいんですよ。声の大きさや強さはフキダシの大きさで、キャラの大まかな感情はフキダシの形でわかりますし。文字の色や字体を加えれば、もっとわかりやすいですよね。しかもフキダシなら、ひと言読んでクリックして次の言葉を読む、というスタイルですから、テンポよく進んでいけるんです。それだけストレスを感じずにすみますよね。

かわいさ VS 表情の豊かさ

──『パンドラ』の原画を描くにあたって、苦労されたシーンはありましたか？

大野：具体的に「このシーン」ということではないのですが、絵全般の構図でしょうか。構図が複雑だと困りますねえ。服脱ぎかけで、腰も脚も曲がってて、脚のほうから見上げて……みたいなシーンは、たいへんです。とにかく構図が決まらないんですよ。でも、単純なポーズでも、そういうことがあるんです。どこかイメージが噛み合わなくて、それがイヤなんでしょうね。そういうときはむりに描き続けず、まあこれなら最



スウ
SUU

「ピンクハウス系を描いてみたかったんですよ。なので、そこにメイド服のテイストを足して描きました。それと彼女はロボットですが、ビスクドールっぽい、はかなげな印象にしようと思いました」



橘　蘭
RAN TACHIBANA

「『ひたすらバカっぽく、元気にバカっぽく』がデザインコンセプトです（笑）。ポイントはツインテールなお下げ。これ、ゲーム中でも彼女の気分に合わせて動いたりするんですが、思ったより機能しなくて残念です」



永源寺実紀
MIKI EIGENJI

「このメガネ、誰にかけさせようかと考えた末に彼女の顔に収まりました。大人っぽさの演出として、ロングヘアにしてあります。でも、黒髪・触覚・燕尾服（制服）の組み合わせがゴキブリみたいだという声も……」



源　陽詩美
YOSHIMI MINAMOTO

「特徴はあまり考えず、ただひたすらかわいくしようと決めたキャラです。さすがに特徴なさすぎだったので、髪を外ハネにしてみたり……。でも、筆がなかなか外にハネてくれなくて苦労しました」



源　春華
HARUKA MINAMOTO

「陽詩美の妹なので、コンセプトは同じです。ただし髪は内ハネにして、元気な顔に。服は最初ピンクハウス系だったんですが、学校に遊びにくるのにそんなに気合いは入れんだろうということで、あっさり系に変えました」

低限だいじょうぶというくらいまで仕上げて、いったん置いておきます。それから違う絵を描いて、改めて見直すんです。そのときに及第点を出せれば、それでよし。だめならまた直す。ゲームの原画ってひとりで100枚くらい描くわけですから、1枚にずうっとハマってると、先に進まないんですよ。

——では、苦労のお話をもうひとつお願いします。女の子をかわいく描くためには、どのような苦労がありますか？

大野：表情豊かになりすぎて顔が崩れないように抑える、ということでしょうか。「かわいい」と「表情豊か」は、私にとって相反する要素なんですよ。表情豊かになると、かわいい顔が崩れちゃう。ただ、抑えて描くと、表情もある意味カチッと型にはまっちゃう。比重をどのくらいにするかが重要ですね。まあ、それ以外にもあれこれ悩みますよ。でも、そうして描いたキャラの顔がかわいく仕上がってると、ものすごくうれしいんです。「うぉー、われながらかわいく描けた！」とか叫びたくなりますね（笑）。崩した顔も楽しくて好きなんですけど、やっぱりかわいい女の子を描くというのはうれしい作業です。

——ちなみに、女の子のどこを見て「かわいい」と感じますか？

大野：女の子は永遠のナゾです（笑）。ただ、シチュエーションでいえば、苦しい状況に打ちのめされながらも前へ進むような話は好きですね。だから『パンドラ』は、そういう子ばっかりになっちゃいました。おかげで、前半部にふつうの萌えシチュエーションが少なくなっちゃったのが、ネックですけど（笑）。

壁を越えて女子高生へ

——コミックからゲーム制作へ転身されて、異種業界の壁のようなものは感じましたか？

大野：今でもそうなんですが、自分の頭に浮かんだネタをうまくシナリオさんに伝えられないというのが、壁ですね。私の場合、動画でシーンが思い浮かぶんですよ。「あのアニメのあのシーンな感じ」というような説明はできるんですけど、相手の方が私と同じアニメや映画を見ているとは限らないじゃないですか。そういったところで、言葉で相手にイメージを伝える難しさというものを痛感しています。コミックならひとりで作業すればいいことなので問題ないんですけど、ゲーム制作はやっぱり多人数での作業ですから。あと、もうひとつの壁がジェネレーションギャップ！　若いスタッフさんと話をしてて、『カリオストロの城』の話題が出たんですよ。そしたら「ああ、古典ですね」って。そうか、あれは古典なのか……って（笑）。そういえば、最近テレビで懐かしのアニメランキングみたいなのをやってるじゃないですか。そこでお父さん、お母さんが選ぶヒロインが『タッチ』の南ちゃんだったりするわけです。自分たちがついこの間見てたアニメは、お父さん、お母さんのモノなのかって、愕然としますよね（笑）。そんな真実を突きつけられても、私たちはユーザーさんにアピールできるものを作っていくべく、前進していかなきゃならんと思っているわけなのですが。

——では、作り手として今後どのような境地をめざそうとお考えですか？

大野：ひと目見て、まず自分がズキューンとくる女の子を描きたいですね。むちむち～というよりは、ちっちゃい子系で。でも、あんまりちっちゃすぎると異性ではなくペットになっちゃいますから、女子高生くらいとか……？　今の女子高生は化粧とかしててかわいくないでしょう（偏見）。スレてない、高校1年生くらいが、かわいいですね。そういえば、高校のときって同級生くらいが好きじゃないですか。そこで時間が固定されちゃった感じなのかもしれません。あ、でも、やさしいお姉さんタイプも好きなんですよ。もちろん、今の私から見たお姉さんじゃなくて、高校生のころの私から見たお姉さん（笑）。女子大生くらいでしょうか。このへんはユーザーさんも同じだと思うんです。だからこそユーザーさんと共有できるんですよ、この熱い思いが（笑）！

——境地というか、好みの話になってしまいましたが（笑）。最後に読者へのメッセージをお願いします。

大野：とりあえず、全キャラ分のシナリオをクリアしてほしいです。前半でさらっと流してたシーンがシナリオによっては重要な伏線になっていたり、後半で生きてきたりしますから。シナリオが「ループ」しているがゆえの仕掛けを楽しんで、プレイしてください。

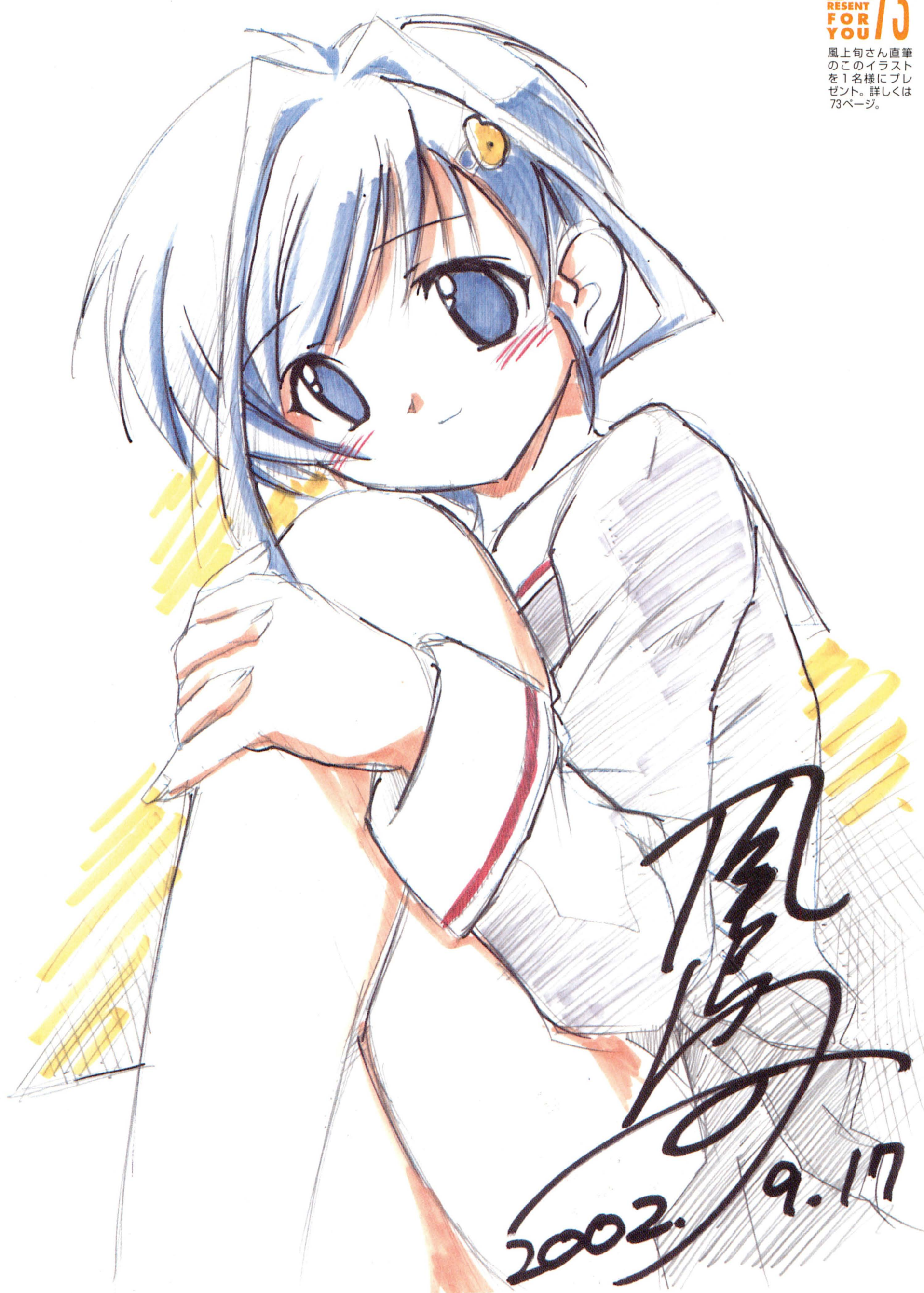
ILLUSTRATED BY TETSUYA OHNO

P.73 PRESENT FOR YOU
大野哲也さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。



THREAD COLORS

ILLUSTRATED BY SHUN KAZAKAMI



P.73 PRESENT FOR YOU
風上旬さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

●「Thread Colors さよならの向こう側」

女の子は笑顔がいちばん魅力的!

キャラクターデザイナー●風上旬インタビュー

コンシューマーゲームのキャラクターデザインを初めて手がけた風上旬氏。作業のようすや制作こぼれ話、そして5人のキャラクターの魅力とは…。

GAME INFORMATION

2002.11.14 In Store!

「Thread Colors さよならの向こう側」
- ●プレイステーション2
- ●ディースリー・パブリッシャー
- ●限定生産初回BOX 12,800円
  (主題歌・挿入歌ミニアルバム、サウンドトラックアルバム、クリアシステム手帳、求塚由真DXフィギュア同梱)
  量産型ふつう版6,800円
- ●ココロ前向きアドベンチャー
- ●1人プレイ

PROFILE

●風上旬
Shun Kazakami

漫画家、キャラクターデザイナー。広島県出身。4月24日生まれ。血液型A型。代々木アニメーション学院コミック科卒業後、アイレム株式会社に入社、その後フリーに。代表作は『くすり指の教科書』。最近作は『ねがぽじ～お兄ちゃんと呼ばないでっ!～』。ギャグマンガを描きつつ、キャラクターデザイナーとして数多くの美少女を世に送り出している。
ホームページ「キッチンノーズ」
http://www001.upp.so-net.ne.jp/kitchen/

シナリオに合わせて絵柄を変えるかどうか悩みました

――パソコンゲームでは何作もキャラクターデザインをされている風上さんですが、今回、どのような経緯でコンシューマーの仕事をされることになったのですか。

風上:開発元のヒューネックスさんから、こういう企画があるんですけどと、メールでお誘いをいただきまして。

――それですぐに、お返事を?

風上:はい。コンシューマーのタイトルはやったことがなかったので、自分が望む次の展開かなあと思って、すぐにオーケイの返事をさせていただきました。

――ついにチャンスが来た、と?

風上:それもありますけれど、時期的にちょうどよかったんですよ。そのころ抱えていた仕事が終わって、次の半年は何をしようと思っていたところだったので(笑)。

――この作品のキャラクターたちは、どのように生み出されていったのでしょう。

風上:ヒューネックスさんのほうからは企画概要とキャラクターの説明がありましたけれど、わりと自由に描かせてもらえました。ただ、私は自分の「売り」というか、評価されている部分は明るいポップなテイストだと思っているんですが、『Thread Colors』はわりと話が重めな感じなので、シナリオに絵柄を合わせるべきかどうかで悩みました。最終的にはちょっとギャップめいたものがあってもいいだろうと判断して、方向性は変えずにやっていこうと決めました。

ずっと登場させたかった楓と苦労しただけに愛着がある由真

――描きやすかったキャラクター、苦労したキャラクターなどは、いましたか?

風上:描きやすかったのは野宮楓です。実は彼女にはモデルがいまして。8年くらい前にパソコンゲームで描いた、自分のキャラクターなんです。当時からずっと、かわいくて気に入っていたシルエットだったので、ぜひもういちど使いたいと思って、ずーっとチャンスを狙っていたんですよ。そうしたら今回、楓の設定がうまく当てはまりそうだったので、アレンジして登場させてみました。逆にいちばん苦労したキャラクターは、求塚由真ですね。由真は最初、左右対称の真ん中分けのような髪形だったんですよ。でもメインキャラにしてはちょっと弱いぞと思って、うしろで結んだり、いろいろいじってみたんです。それでうしろで結んだのを片方とってみたら特徴的な髪形になったので、これでいこうと決めました。でも、描いたことは描いたんですが、『Thread Colors』の限定版でフィギュアを作るので三面図をお願いします、と言われて……。

――左右非対称な髪形で苦労された……?

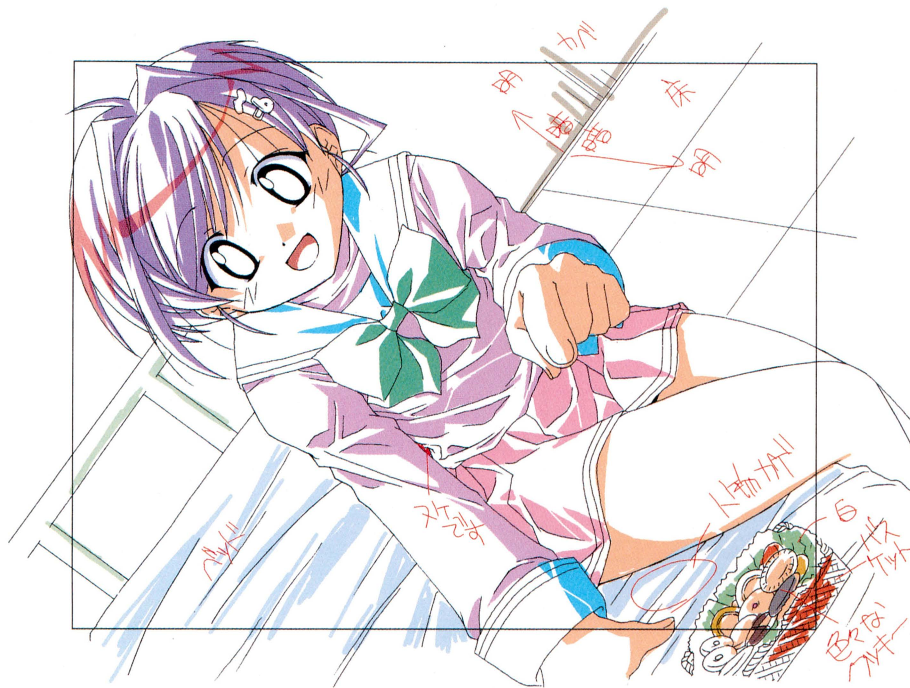
風上：そのとおりです。「誰だ、こんな髪形を考えたのは！」って（笑）。できあがったフィギュアを見て「ああ、なるほど。ここはこうなんだ」って納得しちゃいましたよ。そんなわけで由真は、描くのは難しかったけれど、やりがいのある子でしたね。
――お気に入りのキャラクターやイベントシーンなどはありますか。
風上：ビジュアルの面でいえば、やはり由真でしょうか。苦労した分、愛着もあります。イベントシーンではシリアスなホラーめいた描写がいくつかあるんですけれど、私の絵柄がころころとしたかわいい世界ですので、どうバランスをとればいいのか悩みました。あとは食事シーンが印象に残ってます。食事シーンが10回くらいあるんですけど、描いててお腹が空いちゃって（笑）。知らない料理が出てきたりするので、なんだろうって食べたり調べたりして、いい経験になりました。

洋服や小物のデザインは 女の子たちの趣味や性格を考えて

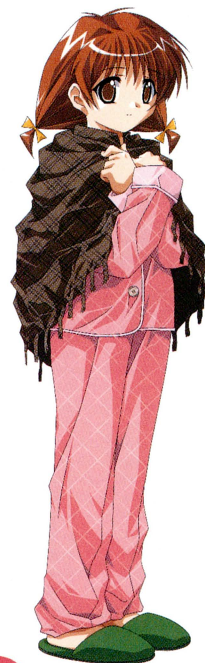
――女の子をかわいく描くための「ここがポイントだ！」みたいなところはありますか？
風上：まず顔でいえば、笑顔がいちばんのポイントだと思います。女の子の魅力は笑顔ですから。目をつぶった笑顔。これがかわいければ、「もうよし！」です。あとは、女の子たちの趣味を考えて服を選んで、アクセサリーをつけてあげて、リアリティを出そうとしています。
――趣味や性格を考えながら、キャラクターをデザインしていくわけですか？
風上：はい。たとえば由真は数字のヘアピンをつけたり「55」と描いてある靴を履いたりしているんです。すると設定のほうには「由真は数字の入った服や小物を集めるのが趣味」とか書かれますよね。でもそれは、実は違うんです。この子は単にゲームの時期……この11月に数字ブームだったというだけなんですよ。一時マイブームとでも言えばいいでしょうか。そういった、表に出ないようなシチュエーションまで考えることで、日常的なリアル感を出せればいいなと思っています。
――先ほどからアクセサリーのお話をされていますけれど、アクセサリーは風上さんのこだわりポイントなのですか？
風上：そうですね。アクセサリー屋さんに入ったり、ショウウインドウを見たりはします。買うのは恥ずかしいので、遠くから見守るだけですけど。昔はよく、電車の中でずーっと女の人



風上旬コメント
求塚由真
YUMA MOTOMEZUKA
由真は主人公クラスなので、いちばん人気を出さなければならないキャラクターだということを意識して描きました。





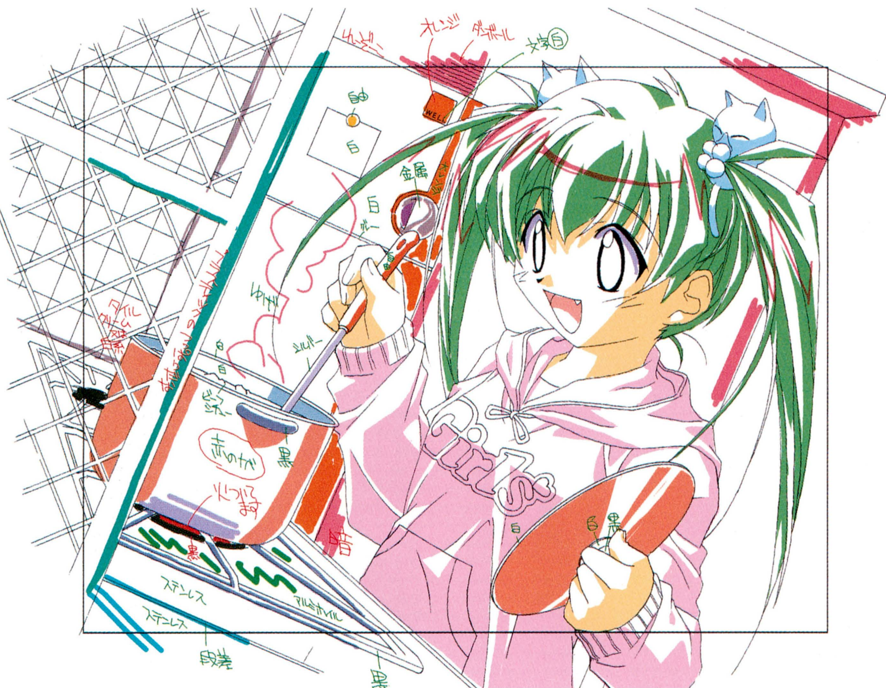


風上旬コメント
当麻美桜
MIO TOMA

妹で、この中ではいちばんコケティッシュというかロリータなキャラです。髪形はツインテールという指定がありましたので、それをそのままいただいちゃいました。

風上旬コメント
野宮楓
KAEDE NONOMIYA

病人で、ちょっと影があるというか弱々しい感じです。私は困った眉毛とかが好きなので、それが似合うように描きました。守ってあげたい系のキャラクターですね。





を観察して、こそこそってメモしたりしてました。はたから見たら危ない人です（笑）。

——洋服に関しては、興味はおありですか？

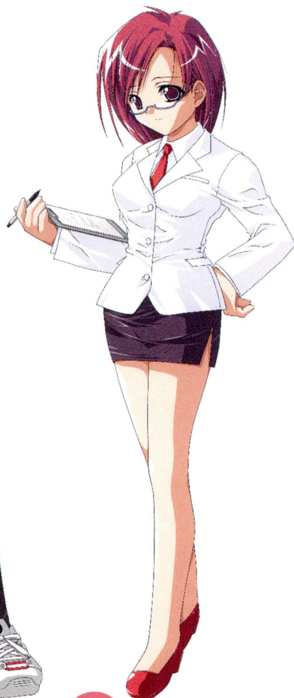
風上：実は、実家が服屋なんです。縫い方とか教えてもらったりしていたので、洋服にも興味があります。今回はひとりにつき8種類の服を描きました。で、6人いますから、服を約48着描いたことになりますね。さらにそれぞれ4ポーズずつ……。この作業だけで、全体の半分くらいの作業量でした。私の描くキャラクターは頭身が低めなので、フォーマルな服が似合わないんですよ。「ツーピースのスーツをお願いします」と言われて着せてみたんですが、チンチクリンになっちゃって（笑）。だから、着せるのはカジュアル限定。あとは地味にならないように、どれだけ色を使ってかわいらしくしていくかがポイントです。

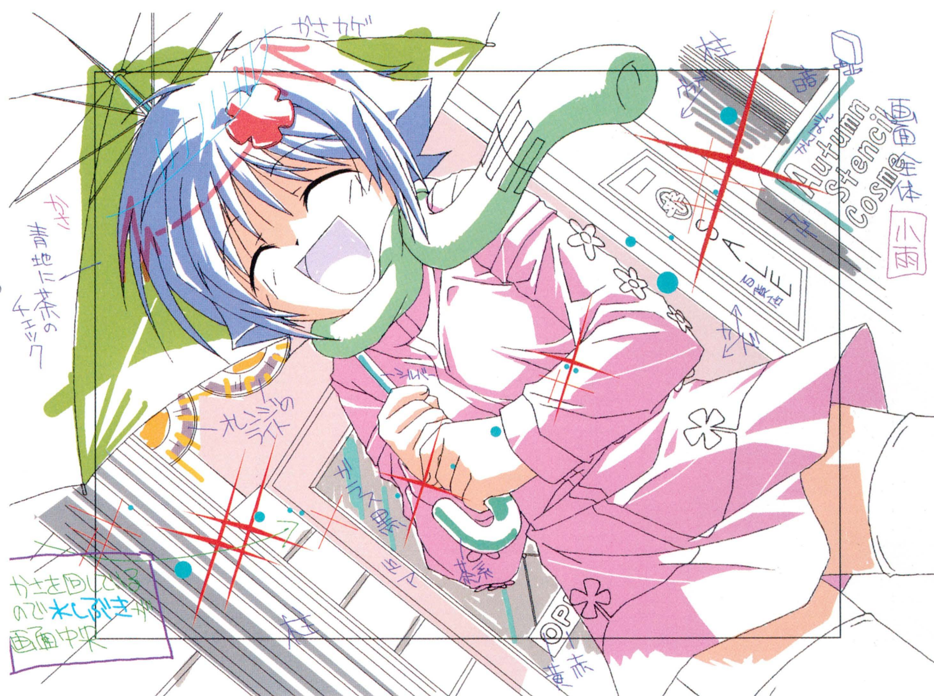
自分の中で温めていたデザインを一気に放出した作品です

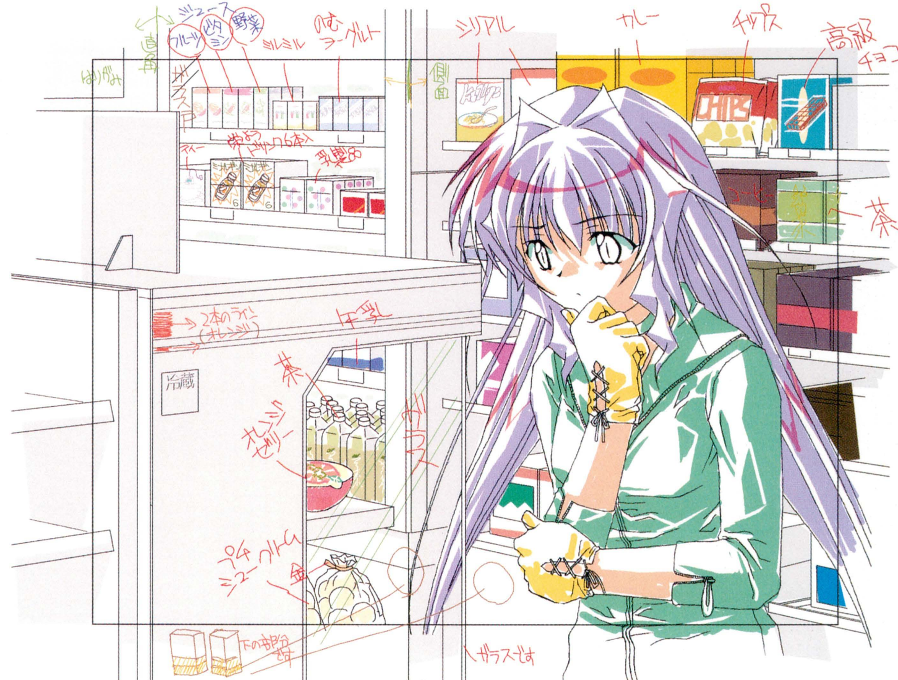
——風上さんは、ギャグマンガという、まったく別のジャンルのお仕事もされていますが、ご自分の中ではどのように切り替えていらっしゃるのでしょうか？

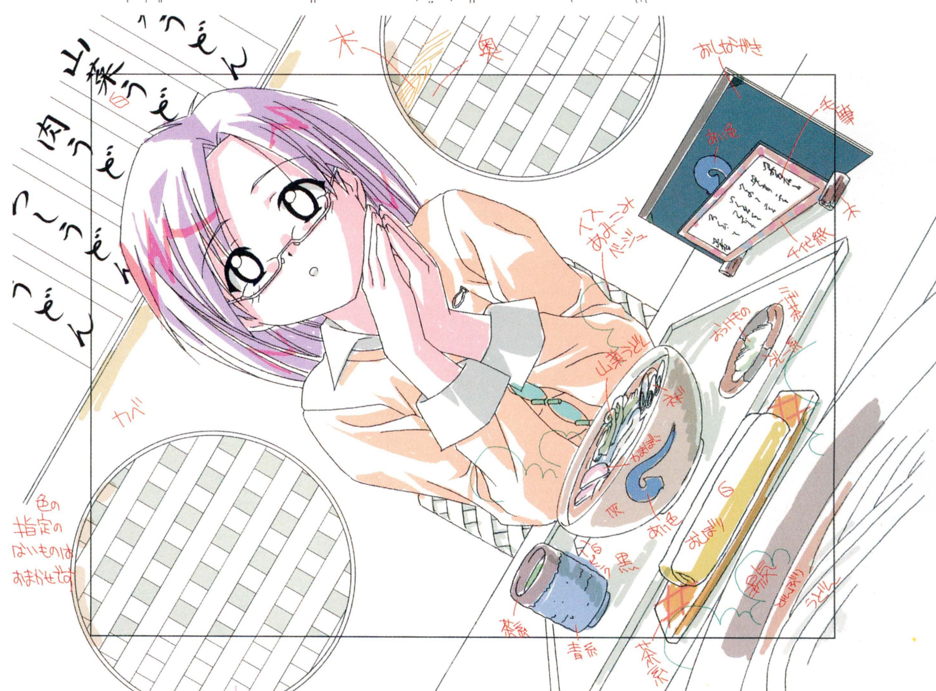
風上：そうですねえ……。仕事の区別というかギャップについては、実はあまりちゃんと考え











風上旬コメント
草薙つばさ
TSUBASA KUSANAGI
スポーツが得意な元気な女の子という設定なので、アクティブな感じを出そうと、外跳ねの髪形にしてみました。

風上旬コメント
九曜満葉
MITSUHA KUYO
医者である満葉さんは、この中では唯一の大人キャラなので、とくに頭身に気をつけてデザインをしました。

たことはないんですよ。もともと、どっちも好きだったんです。あと、イラストとかキャラクターデザインだけでは、ほかの人に勝てないのではないかという気持ちがあるので、両方をやっているのかもしれません。片方を見ていただいて、もう一方の世界にも興味をもっていただけたらうれしいですね。

――絵はいつごろから描いていたのですか？

風上：子どものころから描いてましたね。小学校1年生のとき、夏休みの自由研究でマンガを提出しちゃったんですよ、私。『トラれもん』っていうマンガ（笑）。先生もちょっと面食らってた感じなんですけど、でも怒らずに、それをほめてくれたんです。その後も絵を描いてほめてもらうことが多かったので、それからずっと絵を描き続けていますね。

――では、もしその先生が「なんだこれは！」などと言っていたら……。

風上：そうなんですよ。「ばかにして！　勉強しなさい！！」とか言われていたら、絵は描いていなかったかもしれないですね。

――いい先生で、ラッキーでしたね。では、最後に読者へのメッセージをお願いします。

風上：『Thread Colors』では、自分が温めていたデザインを一気に放出しました。次に仕事があったらネタがないのでは、というくらい力を注ぎこみましたので、ぜひ遊んでみてください。

ソフマップ予約特典用テレカイラスト→





●「めい☆ぷる／れでぃ☆めいど」
シャッターチャンスを逃さずに！
キャラクターデザイナー●橘あかりインタビュー

PSとDCの同時発売が予定されている『めい☆ぷる』&『れでぃ☆めいど』。切ない恋を胸にせいいっぱい生きる女の子たちを描いた橘あかり氏は「女の子のかわいさは、女の子らしい感情の動きにある」と語った。



GAME INFORMATION
2002.10.24 In Store!
「めい☆ぷる」
- ●ドリームキャスト
- ●プリンセスソフト
- ●6,800円（生産限定1万本）
- ●純愛アドベンチャー
- ●1人プレイ

GAME INFORMATION
2002.10.24 In Store!
「れでぃ☆めいど」
- ●プレイステーション
- ●プリンセスソフト
- ●6,800円（生産限定1万本）
- ●純愛アドベンチャー
- ●1人プレイ

現実の世界とは微妙な差をつけて

――橘さんは、『めい☆ぷる』と『れでぃ☆めいど』の女の子たちの生みの親にあたるわけですが、デザインはどのように決まっていったのでしょうか？

橘：メーカーさんからの要望は、それほどありませんでした。基本的にはこちらのイメージに快くオーケイを出していただいた感じです。ただ、美桜だけは最初からツインテールでいきましょうということで、それに沿ってデザインを詰めています。途中、触覚（？）を生やしてみたりして、けっこう試行錯誤がありましたね。ほかの子がサクサク決まっただけに、決定稿が出るまでに時間がかかった感じがしました。

――橘さんのほうから「このキャラクターはこうしたい」などと、具体的に発案されたところはありましたか？

橘：それなりにたくさんあるんですけれど、印象的だったのは梨乃でしょうか。彼女はメイドロボットなんですが、デザインしているときに日本人形のイメージが浮かんだんです。それで「これだけは譲れんっ！」と心に決めて描きました（笑）。

――ロボットキャラと人間キャラの違いを出すために、注意したことなどはありますか？

橘：ゲーム中には梨乃以外のロボットが登場しないので、ロボットと人間の違いについて、それほど深くは考えていなかったんですが……。私の中だけでのことをお話しすれば、このゲームの世界に存在するロボットは、すべて黒髪だと思ってるんです。逆に人間の髪のほうがカラフルな色になっていたりして、現実世界とは少しギャップがあるみたいな……。あとは、瞳の色の雰囲気が、よく見ると違ったりしています。そんな感じに、区別してはいました。

――いちばん描きやすかったキャラクターは、誰でしょう？

橘：これは即答で、梨乃です。娘たちの中でもいちばん長くおつきあいしてきたキャラなだけに、描きやすくもあり、お気に入りでもあります。でも、人間ならぬ梨乃の表情はとても微妙で、表現するのにいつも悩みました。あと、悩んだといえば美桜の触覚。ほどよい角度に仕上げるのがすごく難しくて、苦労しました。

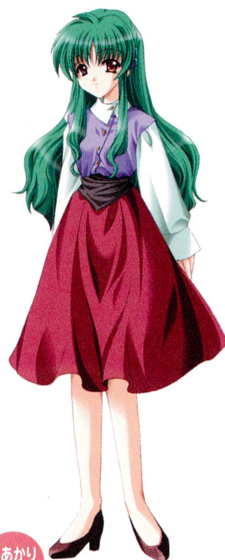
――今回新しく描き起こしたシーンもあると思いますが、その中でもとくに気に入っているところなどはありますか？

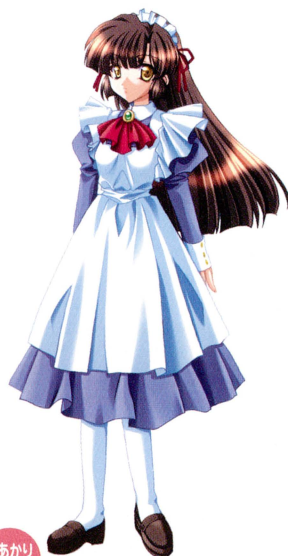












橘あかりコメント **森咲美桜**
MIYUU MORISAKI

ツインテールと、いつも描くとき悩まされるバッタ触覚が特徴です。表情的には、笑顔が引き立つよう意識してデザインしました。プラスして、フリフリハデハデなメイド服もポイントですね。

橘あかりコメント **穂々月柚香**
YUKA HOODUKI

頭の左右に装備されたドリルちっくな縦ロールがポイントですね。巫女さんなんですが、ネコ耳つきフードなんかかぶったりするのもお気に入りです。ちなみに「うにゃ～ん」なネコ口をしております。

橘あかりコメント **彩蕗まゆら**
MAYURA AYABUKI

デザイン当初、黄色いリボンが感情の変化にあわせてピコピコ動く予定だったんです。しかもドハデなピンクの髪！　自分で設定しといてなんですけど、ヒロインじゃないのに目立ちすぎですよね（笑）。

橘あかりコメント **華宮涼音**
SUZUNE HANAMIYA

飾り気は極力少なく、ひたすらに長～い髪。イメージはズバリそのまま「おねいさん」です。微妙な形の襟と微妙なボタン位置のブラウスという、気づかれにくいけれどもおもしろいモノを着ています。

橘あかりコメント **森咲梨乃**
RINO MORISAKI

いわゆる「ロボット」ではなく、日本人形のイメージです。見た目は質素なメイドさんという感じでしょうか。人間と接して感情を覚えていくことによって、瞳に人間らしさが灯っていくんです。





橘：新しいシーンでは、仲良しコンビの片割れ、まゆらのイベントシーンがちび増えました。気に入っているのは、やはり仲良しコンビのまゆらと柚香がいっしょにお料理してるシーン。あのおにぎりのデカさは尋常じゃありません（笑）。食べきれるのか！？って感じですよね。

かわいい瞬間を逃さないように

――作品からは少し離れた質問になりますが、橘さんはどんなきっかけから絵を描くようになったのですか？
橘：中学の部活動がきっかけです。いや、自然を科学するクラブに入ったはずなんですよ。ところが入ってみると、なぜか同人誌を作ったり、売ったりしてたんですね。なので私もクラブで絵を描きはじめて……。それが、きっかけでしたね。
――女の子キャラクター、もしくは生身の女の子をごらんになったとき、どのような部分に魅力を感じますか？

↑ソフマップ予約特典用テレカイラスト

橘：私にとっては、外見にともなう感情の働きが重要です。たとえば、好きな人にはもちろん「かわいい」って言われたい。でも、できればもっとたくさんの人にもかわいいと思ってほしい……なんていう、すっごいワガママな気持ち。こういう、女の子であるがゆえの欲望って、すごくかわいらしいじゃないですか。こういう感情の動きに、非常に惹かれますね。。

——女の子をかわいく描くためのポイントも、そういう感情の表現みたいなことになるのでしょうか。

橘：女の子が自分のことを「かわいい！」と思った瞬間を、紙に焼きつける作業ということになるんでしょうか。どんな子にも、すごく絵になる感情の動きや、それによって作られるかわいい表情があるんです。そんなシャッターチャンスを、逃さずとらえないといけませんよね。ただ、私はまだまだ修行が足りなくて、ピンボケも多いわけなんですが……。

——これから、どのような「かわいい女の子」を生み出していきたいとお考えでしょうか？キャラクターデザイナーとしての目標をお聞かせください。

橘：まだまだ女の子のかわいさについてはアレコレ悩みつつの修行中ですが、みなさまに愛される娘たちをご紹介していけたらと思います。これからも、せいいっぱいがんばっていきますので、どうぞよろしくお願いいたします。

PROFILE

●橘あかり
Akari Tachibana
キャラクターデザイナー。4月5日生まれ。血液型A型。好きな食べ物はゴーヤチャンプル、趣味はオンラインゲーム。「『めい☆ぷる』以外の最近作や経歴はヒミツです（笑）」とのこと。



橘あかりさん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。





●「インタールード」
演技とデフォルメの幅で個性を表現

キャラクターデザイナー●堀部秀郎インタビュー

『生』を感じさせるクールな絵柄で人気を集める堀部秀郎氏。
サスペンスタッチの物語が展開する『インタールード』で、
膨大な数の設定画を描いたという氏に、製作中のエピソードとともに
キャラクター誕生までのいきさつをうかがった。

GAME INFORMATION

Coming Soon

「インタールード」
●ドリームキャスト
●NECインターチャネル
●6,800円
●パラレルノベル
●1人プレイ

PROFILE

●堀部秀郎
Hidero Horibe
「月刊PC Angel」(オデッセウス刊)の表紙などで活躍中のイラストレーター、キャラクターデザイナー。現在は『インタールード』の製作で超多忙な毎日を過ごしている。

内部スタッフとして企画に参加したかった

——この作品に参加されることになった経緯を教えていただけますか。

堀部：2000年にNECインターチャネルさんから発売された『メルクリウス·プリティ』でサブキャラを何体かデザインさせてもらったんです。そのときに監督の苑崎さんに気に入ってもらえたらしく、お声をかけていただきました。ただ仕事を受けるにあたっては、外注としてではなく「内部にスタッフとして入れるのならば」という条件をつけさせていただきました。

——それはどうしてでしょう。

堀部：当時の諸々の理由＋経験的に、そのほうがよい仕事ができるだろうと考えたからです。今振り返っても、おおむねこの判断は正解だったと思っています。

——堀部さんのイラストは非常に肉感的というか、『生』を感じるのですが。

堀部：好きなんでしょうね、だからそういう部分が絵に出るんじゃないでしょうか？

——『インタールード』はどちらかというとダークな世界観の作品ですが、堀部さんご自身は、こういう世界観のキャラクターは描きやすいのでしょうか。

堀部：どうでしょう……。自分の知る限り、『インタールード』は非常に陰陽の幅の広い作品ですから、「描きやすい部分もあれば、描きにくい部分もありました」というのが正直なところです。少なくとも綾(和辻綾)シナリオの世界観は自分向きだったんじゃないでしょうか。

——堀部さんが感じられたこの作品の魅力とは、いったいなんでしょう。

堀部：ひとつの世界が、関わりかたによって、まるで正反対に見えてしまうというのは興味深かったですね。あとは登場人物の「おいおい」な行動や発言でしょうか。とてもギャルゲーとは思えません(困)。

デザインよりも演技でキャラクターに変化をつける

——綾、丸藤泉美、玉木麻衣子の3人のヒロインの中で、描きやすかったキャラクターは誰でしょう。

堀部：表面上の形を整えやすいという意味で描きやすかったのは玉……かな。逆に、いちばんイメージが固まっていたにもかかわらず苦労させられたのは、綾です。

——では、デザイン的にいちばんお気に入りのキャラクターは？

堀部：いちばんまとまりがいい、玉……かな？

——キャラクターとして好きなキャラは？

堀部：いちばん最初に描けた、綾……かな？

——3人のシナリオはそれぞれ雰囲気も違うし登場キャラクターにも変化がありますが、そう

DRAWING FOR PALETTA

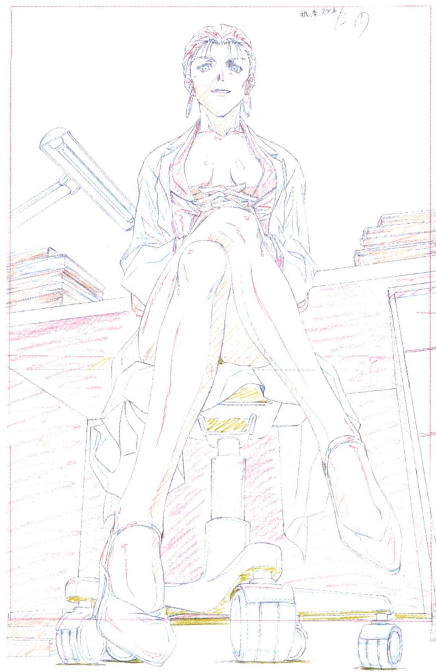
Days Of Loneliness

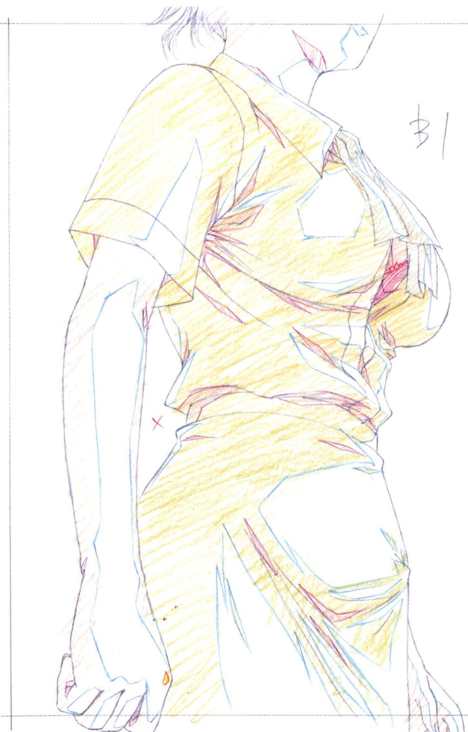
ILLUSTRATED BY HIDERO HORIBE



いう違いはどのように出したのでしょう。
堀部：いろいろありますが、いちばん意図的に差異を出していったのは、演技とデフォルメの振り幅です。綾シナリオでは最小に、逆に玉シナリオでは最大にしてます。
――この作品は、アニメの設定のように、非常に多くの設定が作られたというお話ですが、最終的にどれくらいの量になったのでしょうか？
堀部：オフィシャルなキャラ表だけで、A4コピー紙1.5cmほどの束ができるはずです。初期ラフ、没デザイン、美設、小物の設定まですべて集めれば電話帳くらいの厚みになるかもしれませんね。……ってホントか（笑）。
――プロデューサーの多部田さんのお話では、そういった設定のすべてが作品の中で十分に描かれたわけではないとのことですが、堀部さんが個人的に「もったいなかったな」と思われる設定はありますか？
堀部：そうですねえ……。結局使われることのなかった泉美のネグリジェや優輝の私服、綾の水着なんてのもあったようななかったような。
――以前のインタビューで多部田さんが「靴底の線の一本にも修正が入るほど緻密な作業だった」とおっしゃっていましたが、そこまでこだわられた理由はなんなんでしょう。
堀部：そんなことありました（笑）？　全体のスケジュールが見えていなかったころの愚行ですね～（苦笑）。
――現場の雰囲気や作業中のエピソードなど教えていただけますか。
堀部：現場はきりりと引き締まったよい現場です。エピソードは……作画スタッフに限っての話ですが、スタジオを3回も変わりました。「なんて引越しの多い仕事だ」と思いつつ、引越し好きの私はウキウキでした。
――今回の作品に限らず、魅力的なキャラクターを作るコツ、ポイントなどはありますか？
堀部：それがわかれば……。こちらが教えてほしいくらいです。
――では 最後に、チャレンジしてみたいジャンル、描いてみたいキャラクターなど、今後の抱負をお聞かせください。
堀部：今は、ないしょです。





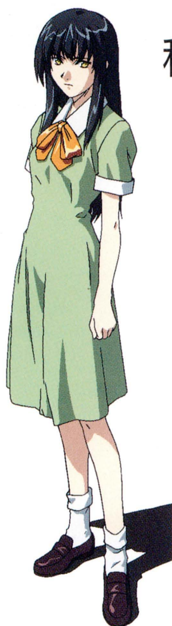


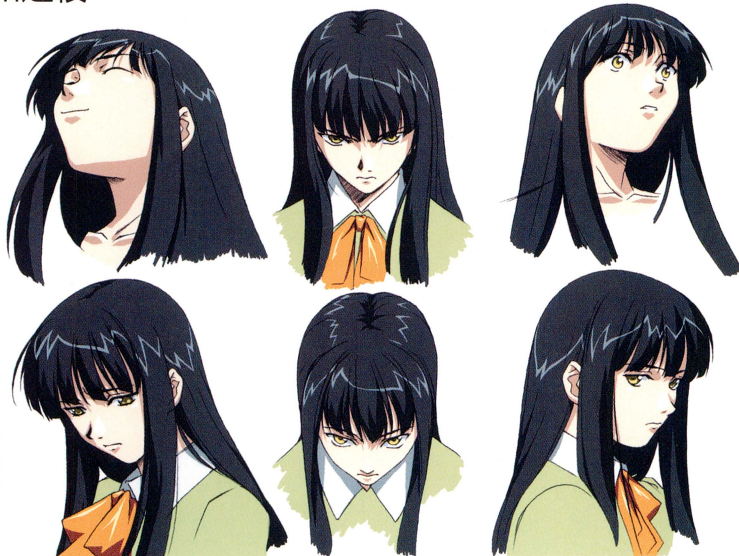
このページのイラストは堀部氏による『インタールード』イベントシーンの原画です。



キャラクターデザイン●一問一答 Q&A

和辻綾 AYA WATSUJI





Q
イメージしたもの、モチーフにしたものなどはありますか？

A
栗山千明in死国（笑）。

Q
依頼されたときは、どのような指示がありましたか？

A
いろいろあったような気がします……というか、発注書が手元にあったはずなんですが見当たらないんですよ、まいったな〜。とにかく「拒絶感」というキーワードが印象的でした。

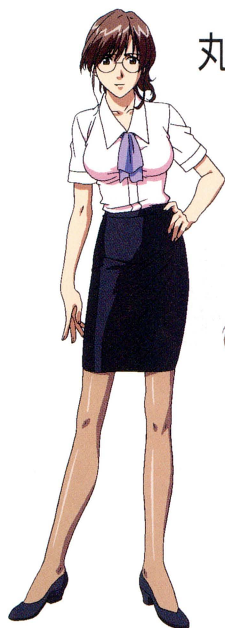
Q
デザインのポイント、テーマを教えてください。

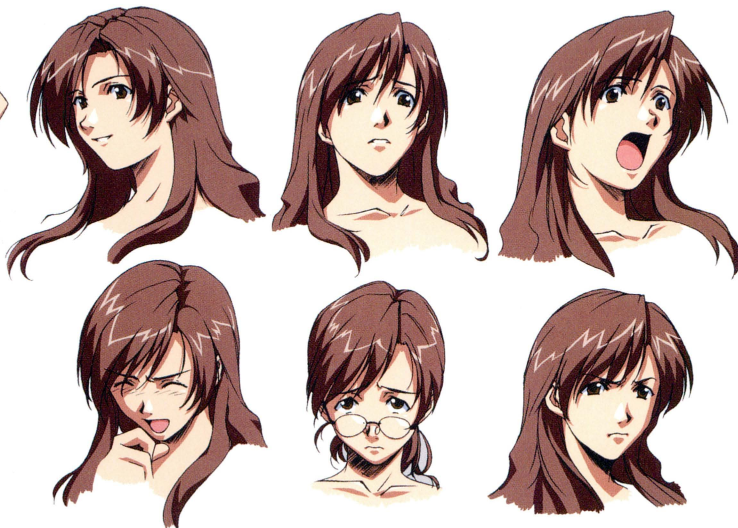
A
「三白眼（伏目系キャラ）という、本来メインヒロインたりえない要素をもったメインヒロイン」。今じゃ珍しくないかも。

Q
苦労した点はどこですか？

A
気を抜くと、三白眼でなくなってるんですよ……。

丸藤泉美 IZUMI MARUFUJI





Q
イメージしたもの、モチーフにしたものなどはありますか？

A
「BACHELOR」（笑）。

※編集部注　「BACHELOR」とはグラマーなお姉さんたちがいっぱい載っている雑誌の名前。もちろん成人向けです。念のため。

Q
依頼されたときは、どのような指示がありましたか？

A
巨乳（笑）。

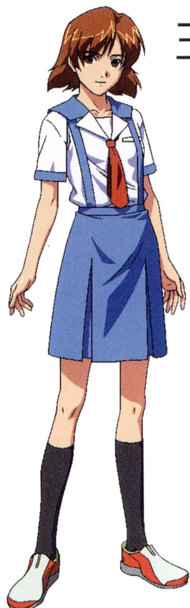
Q
デザインのポイント、テーマを教えてください。

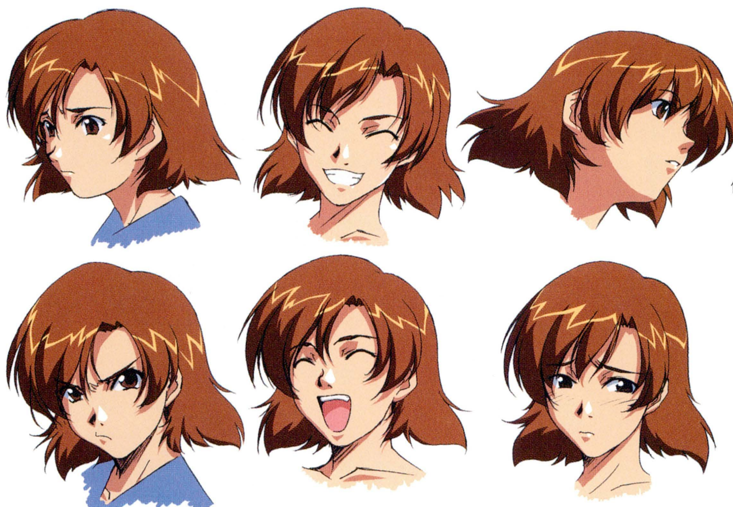
A
巨乳（笑）。

Q
苦労した点はどこですか？

A
巨乳（しつこい）。

玉城麻衣子 MAIKO TAMAKI





Q
イメージしたもの、モチーフにしたものなどはありますか？

A
玉は特になかったような気がします。わりとすんなり出てきたような記憶が……。

Q
依頼されたときは、どのような指示がありましたか？

A
「なにかこう小動物的な〜」というような指示があったような気がします。

Q
デザインのポイント、テーマを教えてください。

A
元気で表情豊かな「動物」（笑）。

Q
苦労した点はどこですか？

A
どこか力の抜けている、玉特有の雰囲気ってのがケースバイケースであるんですが、その擦り合せが難しかったです。


Galaxy

Angel

●「ギャラクシーエンジェル」

悩みの先に待っていた「大好き」な気持ち!!

キャラクターデザイナー●かなん一問一答

初めてのキャラクターデザインが、さまざまなメディアで展開する『ギャラクシーエンジェル』となった、かなん氏。すべてのキャラクターで、全作業工程で、悩むばかりだったと語る氏がその悩みの中から見いだしたキャラクターへの思いとは……?

――『ギャラクシーエンジェル』の企画に参加された経緯を教えていただけますか。
かなん:前からブロッコリーさんとはコミックアンソロジー等でお仕事をさせていただいていたのですが、ある日、突然電話をいただきました。「ゲームのキャラクターデザインをしてみませんか」と……。

――キャラクターデザインは、具体的にどのような段取りで進行したのでしょうか?
かなん:まず、キャラクター全員に軍服を着せてくださいという指示をいただきました。最初は全員チャイナ風だったりもしたのですが、紆余曲折あって、今のキャラクターが採用されました。かなりのボツキャラも出てます。あと、男の子だけでなく、女の子にも受け入れられるようなキャラクターを、というお話もいただきました。

――いちばん描きやすかったキャラクターは誰でしょう?
かなん:……始めたばかりのお仕事でしたので、描きやすかったキャラは特にはいません。

――逆に、描くときに悩んだキャラクターは誰ですか?
かなん:同じような答えですみません。どのキャラも同じように悩みました。

――お気に入りのキャラクターは、いらっしゃいますか?
かなん:みんなそれぞれに思い入れがあって、どのキャラクターとは言えません。

――ゲーム版制作に際して、新しく描き起こした絵やキャラクターなどはいますか。
かなん:実はゲームの企画のほうがアニメ、コミックより先行してスタートしていましたので、あとから新しく描き起こしたという印象はないんです。「やっと君たちが表に出てこれたねー」という感じでしょうか。

――かなんさんが絵を描くきっかけは……。
かなん:小さなころは、ちらしの裏に落書きをしているくらいでした。小学校6年生のときに友人との交換日記で、初めてコマを割ったマンガを描きました。マンガを描くきっかけはその交換日記だったなあ……と。

――この作品に限らず、女の子を描くときかわいく描いてあげるための、かなんさんのポイントはどこになりますか。
かなん:女の子……かわいいでしょうか? そう思っていただけるのなら、すごくうれしいです。ポイントといえるものはとくにはありませんが、自分が描いてて、かわいく楽しく思えるようなキャラクターを作ってあげるようにはしています。自分が女性だからかもしれませんが、いわゆる男の子に媚びを売るような女の子にはじょうずに感情移入できないようでして……これからの課題だと思ってます。

――ファンを惹きつけるキャラ、魅力のあるキャラを描く秘訣は、なんでしょうか。
かなん:まだまだ足らない部分ばかりで、私も誰かに秘訣を教わりたいくらいです。いろいろなものを見て、読んで、経験して……精進あるのみかと。がんばります!

――キャラクターデザイナーとしてのこれからの目標をお聞かせください。
かなん:今回、ブロッコリーさんにこのような仕事をいただいて、わたわた絵を描いているうちに、とうとうアニメ、ゲーム、コミックということになってしまいました。まだまだ未熟者で、目標といっても小さな目標を積み重ねて一歩ずつ前に進んでいくだけです。

――最後に、ファンへのメッセージをお願いいたします。
かなん:自分のやれることを、せいいっぱいにがんばっていこうと思います。これからも『ギャラクシーエンジェル』をよろしくお願いいたします。








GAME INFORMATION

In Store Now!

「ギャラクシーエンジェル」
- Windows 98/98 SE/Me/2000/XP
- ブロッコリー
- 限定版8,800円　超限定版12,800円
- アドベンチャー&シミュレーション
- 1人プレイ

PROFILE

●かなん
Kanan
ゲーム作品のアンソロジーコミックを描きながら、『アクエリアンエイジ』では第1弾からイラストレーターとして参加している。現在はコミック版『ギャラクシーエンジェル』を「月刊ドラゴンジュニア」で好評連載中。

原作者の世界観をそのまま映像に

――赤松さんの原作はどのような形でしたか？

岩崎：企画書です。キャラクター設定がメインでしたね。その段階で「まおはこう」「みそらはこう」って決まってました。まだ幕僚長とかはなかったですが。まおたち3人とかごめと、だいたいの世界観、政府から資金が出る、変身するなど、ほとんど決まってましたよね。

黒田：そうそう。キャラクターも、今のアニメとほぼ同じ変身前、変身後のデザインができていて。とてもわかりやすい企画書でした。

岩崎：その企画書を見て、僕は赤松さんの絵や世界観をそのまま視聴者に届けようと思いました。

PALETTA EXCLUSIVE

CROSS OVER IMAGINATION

●「陸上防衛隊まおちゃん」対談

岩崎良明 × 黒田洋介

監督 ● シリーズ構成・脚本

『ラブひな』の作者である漫画家、赤松健がアニメ企画に初挑戦！
そのアイデアに共感したふたりのクリエイターが、
15分アニメに赤松ワールドを構築した。
岩崎良明監督とシリーズ構成・脚本の黒田洋介が語る作品像、
そして赤松健が語る作品像。
3人が語るひとつの作品への思いから、イメージの交差が見えてくる！

MAO

ANIME INFORMATION
Now On Air!
「陸上防衛隊まおちゃん」
●テレビ東京
●毎週水曜日深夜26：35～
『熱血電波倶楽部』内にて放映

DVD INFORMATION
2002.11.6 In Store!
「陸上防衛隊まおちゃん」
●DVD-BOX「まおちゃんパック」
（9話収録 全3巻） 12,800円
●DVD通常版
第1巻（5話収録 全6巻）
4,800円
●VHS 第1巻（5話収録 全6巻）
5,800円
●キングレコード


DVD-BOX「まおちゃんパック」

PROFILE
●**岩崎良明**
Yoshiaki Iwasaki
1964年10月6日生まれ。山口生まれの神戸育ち。血液型A型。
演出家。演出デビューは『炎の闘球児 ドッジ弾平』、監督デビューは『神秘の世界エルハザード2』。監督代表作は『ラブひな』。『スレイヤーズ』TVシリーズ各話演出など。
「仕事三昧の毎日で、唯一の息抜きがJリーグ。ヴィッセル神戸が落ちそうなので心配です」。

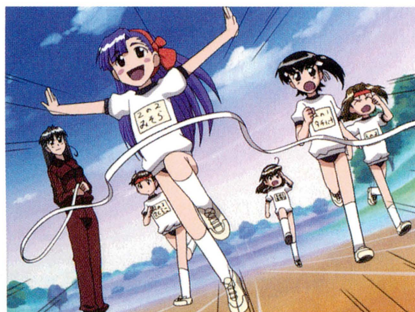
PROFILE
●**黒田洋介**
Yousuke Kuroda
1968年3月29日生まれ。三重県出身。血液型O型。
有限会社スタジオオルフェの取締役。デビュー作『天地無用！魎皇鬼』OVA第7話の脚本。『天地無用！魎皇鬼』シリーズは脚本、ゲーム、ノベライズをマルチに担当。
「社長から『ちょっとお金使ってもいいよ』と言われて、『じゃあ車買っていい？』と聞いたら『絶対ダメ』と即行却下されました。かわりにダイキャストミニカーを買ったら、いつの間にか50台くらいたまって、部屋がミニカーだらけです」。

手を加えたりしないで。
黒田：ま、手を加えたところがあったといえば、瑣末な尺とかの制作的な問題だったり、アニメの表現的な問題くらいですね。のちに赤松さん自身が言ってくれたんですけど、赤松さんの意向をほぼ100パーセント、フィルムに落としこむことができたかなと思ってますよ。
――なぜ主人公が8歳の女の子に？
岩崎：赤松さんが解析した結果、今のトレンドは8歳という答えになったようです。僕自身は8歳は射程外（笑）。単純にかわいいなと思うくらいです。だから最初はそのかわいさを描けるかなあという不安がありました。もうちょっとキャラの年齢が上がると、僕が好きと思える女の子を描けばいいってなるんですけどね。
黒田：僕は、ぶっちゃけていうと、赤松さん飛ばしてるなあ、すげー山吹色のオーバードライブかかってるって思いましたよ（笑）。でも、それをすかっと提示する赤松健という希有なクリエイターは、ほんとうにすげえ！　単純に赤松さんの中で「好きだ」っていうのもあるのでしょうが。赤松さんなりの、作品をつくるうえでの根拠が企画書にきちっと文章で書きこまれていたので、「あ、こういう考え方でこの企画立てたのか」っていうのがわかって。じゃあここを組んでいけば、原作者の思惑からそうはずれたものにはならないだろうと安心しました。あと、僕には妹がいたので、8歳というと妹の姿が浮かびます。あまり茶化さずに、しっかりと8歳らしい女の子の姿を描きたいというか。意図して無茶苦茶するよりは、子ども独特のナチュラルに無邪気なところで、萌えていただけるなら萌えていただこうと（笑）。
岩崎：そう。外見的なかわいさの要素も重要でしょうが。それより性格とか行動とか全部ひっくるめて、「萌え」と言っていただければいいなと。

まおは一生懸命な子

――鬼瓦まおについて思われたことは？
岩崎：一生懸命な子ですね。黒田さんは？
黒田：そうですね。赤松さんのイメージ画に脚が遅いのと、何かあるとすぐ丸いグリグリ目でツッコむというアイデアがあって。ツッコミはするけどドジな女の子像は、赤松さんのイメージ画から連想していったんです。特に赤松さんがまおに関して強く言ってたのが、こぶしをぐっと握って「応援しようよ！」って涙ながらに言うようなところがあるってこと。だから1話でそのセリフは絶対入れようと思いました。
岩崎：がんばるけど、特別な子ではない。変身したりとか、いろいろしますけどね。変にかしこくならないように動かしたいなって。
黒田：変身しても喜んでませんもんね。華やかな衣装に変わって「やった、変身した！」じゃなくて、変身したら防衛ができると喜んでるわけです。脚が遅いイコール防衛できないという考えに行き着いてしまう。多分、じじいとお母さんから叩きこまれたんですよ。枕元で「ぼ～え～、ぼ～え～」ってテープがエンドレスでかかって、もう刷りこまれてる（笑）。
――築島みそらについては？
岩崎：「～であります」という語尾が注目されてますが、キャラ自体は弱いのかなって企画段階から思ってるんです。
黒田：まおとかシルヴィアのほうが、色味含めて目立って見えるかなあという。こだわりを持たせなかったところで、弱くなったのではと思います。まおは「防衛、防衛、防衛」だし、シルヴィアはボケて、ボケて、ボケて（笑）。でも、みそらにはこれをしたいという明確な第一優先事項がない。僕に言わせると、おとなしいというか、個性が見えにくいキャラです。
岩崎：みそらは学力が高いとか、運動神経がいいとかあるんですけど。スーパーガールにはしてないからね（笑）。
――丸山シルヴィアについては？
岩崎：自然に生きてるというか。考えてるのかないのか、裏があるのかないのか（笑）。
黒田：僕はデザインの勝利だと思ってますけどね。あの半口開けてる女の子っていうのが。
岩崎：ええ。
黒田：立つとガニ股になるO脚とか、ケツ掻いたりするキャラってなんかすごい（笑）。あれがピシッとしてたらダメなんですよ。だらしない美少女で、声は堀江由衣さん。「まだほかに何か必要か？おじちゃんに言うてみ」って感じです（笑）。とにかくすごく描きやすいキャラです。シナリオ書いていてもとても楽しいですね。あの狂言回しというか、トラブルメーカーなところというか。
――三島かごめのポイントは？
黒田：これは監督に聞いてみたい。『ラブひな』の成瀬川とそっくりのキャラを、どのように描き分けてますか。
岩崎：うーん。なるとそっくりということに、こだわりはないですね。言われてみれば、そうだなと思うんですけど。僕自身がもう『ラブひな』を引きずってないのかもしれないです。
黒田：僕も、赤松さんのアイデアメモに「じじい、ラブ」って書いてあったんで「あ、わかりました」って（笑）。あと「常日頃の生活はだらしない」と書いてあったんで「なるほど」と。このふたつを取っ掛かりにしてふくらませていった感じですね。昔懐かしいキャラだと思います。目がハートになったりとか、脚グルグル回して走っていったりとか。IQ 200以上もなさそうな感じがするんですが。そろそろ、いろんなかごめが見られると思いますので、楽しんでいただければ。がんばってそういう方向にしてますので。いろいろ規制に耐えながら（笑）。
――宙ゆり子＆宇ちなみは企画書にあったキャラですか？
岩崎：いや、最初はいなかったんです。このへんのテイストもかごめがもってたんですけども、ゆり子の弱々しい感じとか。
黒田：アイデアがいくつかあって、敵も女の子とか。でも、ちょっと女の子同士が戦うのは気持ちのいいものじゃないなと。敵とまおたちの中間的な立場で、画面に華を添えるキャラを作ってはいかがでしょうと提案したら、赤松さんからネコ耳のキャラがすっと送られてきたんで、「ほんとにすげえ！」と思って。そこまでは考えてませんでした（笑）。なんていうか、うしろから秘孔を突かれたような気分になりました、あのデザイン画見たときは。
岩崎：常日頃よく考えてはいるんでしょうけど、アイデアが高いレベルで出てくるのがすごいですね。

LET'S SAVE OUR COUNTRY!









社会とのかかわりが裏の味つけ

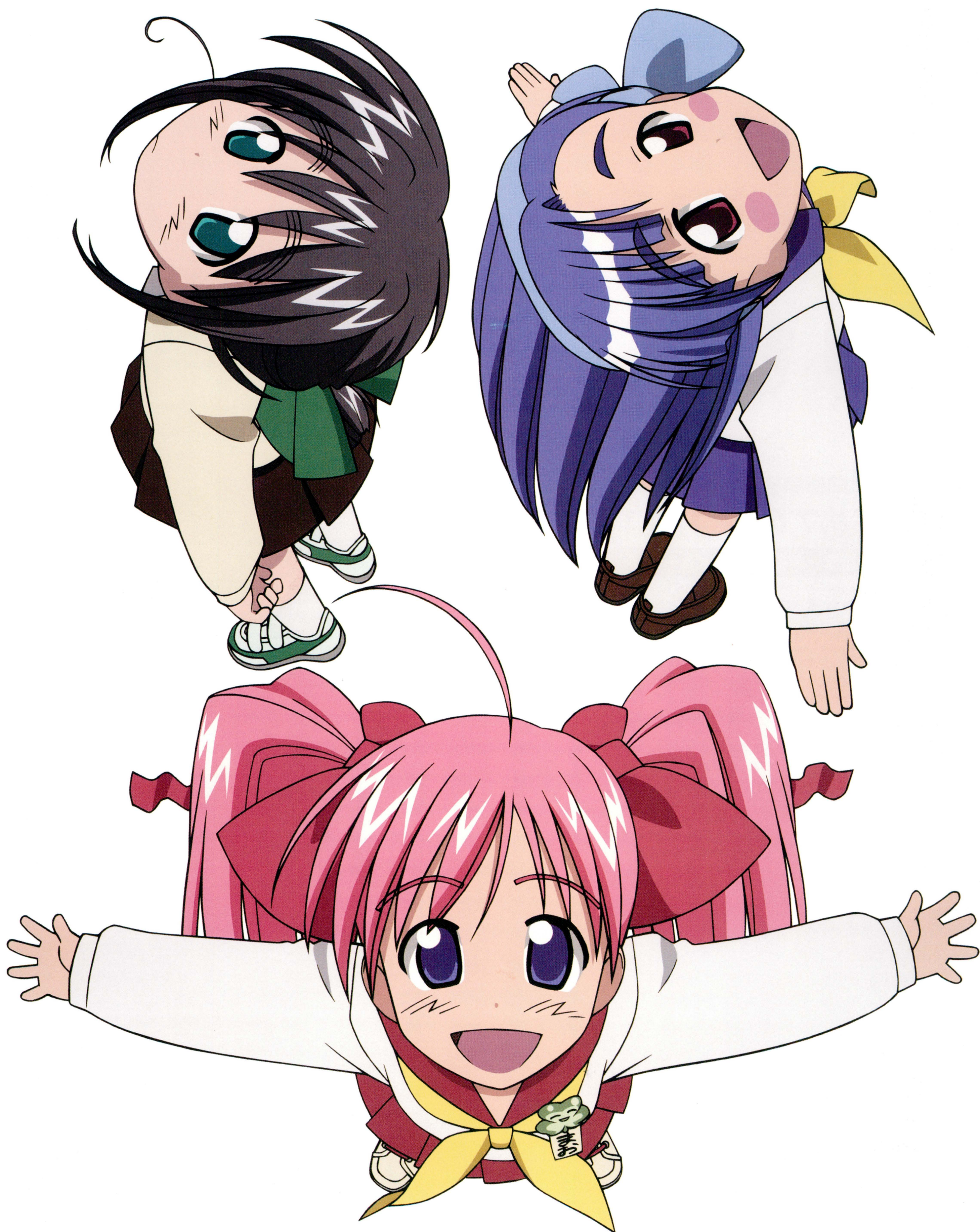
――防衛隊の存在やリアルなメカ、内閣の支持率、アニメ内での視聴者の反応など、社会的な部分も描かれていますが、なにか意図がありますか？
黒田：多分、赤松さんが譲れない部分だったんだと思いますね。アニメとはいえ、防衛隊には税金が投入されているとか、内閣の支持とか、社会のうえに成立しているものなんだと。大金持ちが勝手にやってる『サンダーバード』や『バットマン』など、金持ち道楽の正義のヒーローではなくて、ちゃんと社会的に認められたうえでっていうのがテーマというか。社会風刺的なところを描きたかったんじゃないかなと思ってるんですが。でもそれはメインではなく、隠し味ですけどね。
岩崎ん：うん、まあそう。どこかを皮肉ってるっていうわけではないのですが。作品にリアリティーをもたせるということですね。
黒田：第1話ではけっこうはっきり表現してますけどね。反対者ばかりだったのに、じじい（幕僚長）が一言言えば、女性の国会議員が賛成して可決されちゃったり。究極の民主主義です。多数決でちゃんと可決されてるんだから、いいんですよ（笑）。テレビ局はまおたちを使って、視聴率稼いでおいしいですし。まおたちの活躍で支持率が上がれば、内閣も大喜びだし。まおたちのために税金ちょっと多めに払おうとか言ってくれる人がいたら、これまた大喜びだし。まおたちのおかげで、日本の経済循環はかなりよくなってると思ってます（笑）。今日勝つか、負けるかでTOTOとかやったり（笑）。そういうところまで書いてもおもしろいなとは思ってたんです。でもやりすぎると嫌な感じがするんで、ほどほどに。
――皮肉にならないサジかげんがむずかしい？
岩崎：まあ、そうですね。
黒田：そこに、まおたちの打算がないから成立してると思うんです。防衛したら何かもらえるとかじゃなくて、単純に防衛隊だから守るのが当たり前だと。彼女たちの行動に何ひとつ打算がないので、見てるほうも素直に見てられるんじゃないかなと思ってやってるんですけど。

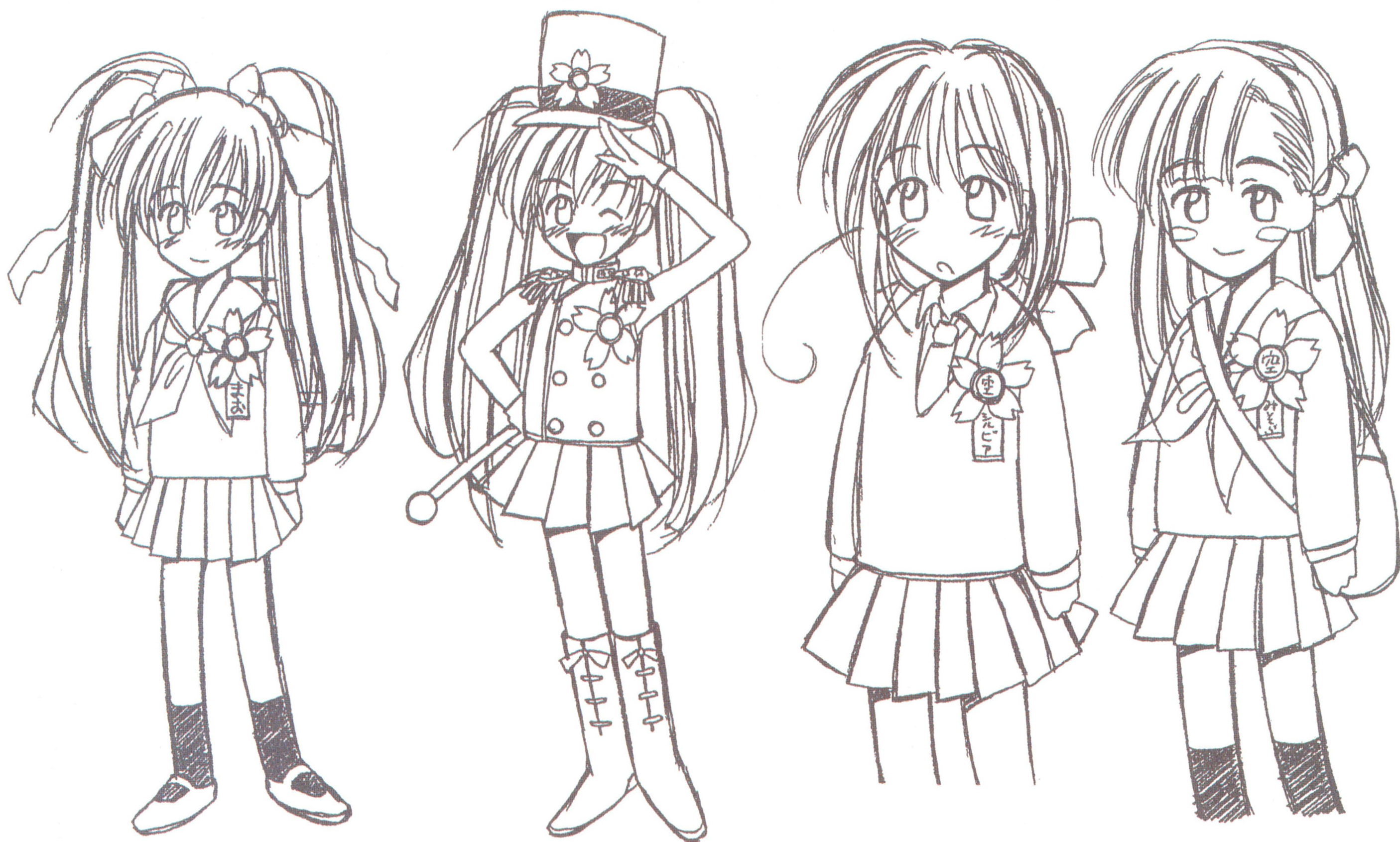
ゆるゆる気分で見てください

――この作品に関わって何か変わりましたか？
岩崎：僕の場合は、TVアニメの監督は2作目なのでだいぶ余裕ができたというか、監督としてのフィルムの作り方がわかってきたかなというのがひとつ。あと、15分番組ということで、作品の骨格作りを勉強できたかなと。あんまり骨格を突きつめすぎると粗筋になっちゃうんで、それを粗筋にならないように削ぎ落としつつ肉付けしていく、その方法を学べたと思います。いずれ30分もの、1時間半ものに応用できたらと思います。
黒田：今回の僕の作業は、僕の個性をびしびし表に出していくというより、赤松さんの原作であることを意識して、きちっとシナリオライターという職業を完遂させることでした。赤松さんが違うというものは絶対作らないようにしよう。そのために、メールでシナリオを送らせてもらったり、「ちょっと困ってます」と相談もしました。赤松さんの原作だからと期待して見る人のための努力はしたつもりです。また、岩崎監督の作品としても、自分なりに努力しました。3人のキャラは素直に描けたので、それに関しては満足できる作りになってます。
岩崎：『まおちゃん』は、いつ、どの話数から見ても楽しめるようになってます。見たいときに見てください。ちょっと心に残る作品になっていると思うので。そう、作品もゆるゆる、見るほうも肩の力を抜いてゆるゆるで見ていただければいいなと思います。

GUARDIAN ANGELS

ILLUSTRATED BY MASAHIDE YANAGISAWA





●「陸上防衛隊まおちゃん」

『はじめてのおつかい』のような……

原作●赤松健インタビュー



PROFILE
●赤松健
Ken Akamatsu
1968年7月5日生まれ。神奈川県出身。
漫画家。デビュー作は『ひと夏のKIDSゲーム』。代表は『AIが止まらない』『ラブひな』。『ラブひな』で平成13年度(第25回)「講談社漫画賞」少年部門受賞。
「ただ今、新連載を準備中です！ よろしくお願いします」。

赤松健

『陸上防衛隊まおちゃん』は何十枚ものイメージボード風企画書から始まった。キャラクター設計、美術設定、メカニック、エピソードのシーン。アニメ企画初挑戦の赤松氏に、『まおちゃん』ワールドの裏話を聞く！

——なぜ防衛隊なのですか？
赤松：アブない設定にしたかった。最初、警察を考えましたが、平凡だったので自衛隊に。自衛隊がムリということで、防衛隊に落ち着きました。そこに、ちっちゃい子を遠くから眺めて楽しみたいという自分の願望を入れました。
——なぜ8歳の女の子を主人公にしようと？
赤松：8歳がトレンドだと思ったのです。なんとなく(笑)。
——「かわいいエイリアン」は何から思いつかれたのですか？
赤松：『ラブひな』のタマちゃん、リッドくんなど、赤松ワールドのマスコットキャラの延長で考えました。今冬開始予定の私の新作にも、マスコットキャラは出したいなあ。
——政府の支持率や、TVの視聴者など社会的な部分が描かれていますが、どのような意図で？
赤松：『はじめてのおつかい』のように、ちっちゃい子が社会との関わりの中で翻弄されるところを描きたかった。
——各キャラクターのテーマ及びデザインコンセプトは？
赤松：鬼瓦まおは元気でよく転ぶ。ポイントは子どもらしいツインテール。築島みそらはおしとやかなお嬢さま。ポイントは切りそろえたロングの髪にバンダナ。丸山シルヴィアはほわほわした、ちょっと周りから浮いた性格。ポイントは横髪からぽわんと出たアンテナ。三島かごめはミサトさん(笑)。容姿は成長した成瀬川。宙ゆり子は病弱キャラ。コンセプトは猫耳お嬢さま。宇ちなみは生徒会書記で、メガネしのぶです。
——「こうなるはずじゃなかった」というキャラはありますか？
赤松：当初、首相(＝村山さん＋小泉さん÷2)と幕僚長はキャラが逆でしたが、今のほうがしっくりきますね。
——本編にはどれくらい関わっていますか？
赤松：細かいストーリー、プロットなどは、すべて黒田さんに任せています。
——お気に入りのキャラは？
赤松：シルヴィアかな。
——この作品に関わって何か変わりましたか？
赤松：最初からアニメの企画だったので、キャラ設定を含めた企画書作成など、マンガ作りとは違う制作過程を経験できました。それが新鮮で、とてもおもしろかった。
——アニメをごらんになっての感想は？
赤松：作画が安定しているので、安心して見られます。それとCGが思いのほかよくてビックリ。
——アニメに関してメッセージを。
赤松：モブシーンなど、細かい部分も赤松ワールドに忠実で、とても感謝しています。



渡辺コメント

中原小麦
KOMUGI NAKAHARA

「『ソウルテイカー』のマスコットキャラとして好きなように描いてと言われて。それならと髪の毛とかピンクにしたら、新房監督とても嫌がってた。嫌だけど、渡辺くんがいいならいいよって（笑）。今まで、髪の毛ピンク色でマスコットっぽいキャラクターをデザインしたことなかったんで、どうしても狙ってみたかったんです」



●「ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて」
不健全な「邪道魔法少女アニメ」って!?

キャラクター原案●渡辺あきおインタビュー

**シリアスドラマから単独ヒロインに躍り出た小麦ちゃん。
そこには人の心をひきつけるキャラクターの魅力があった。
メインキャラのヒ・ミ・ツもまじえて、
生みの親、渡辺あきお氏に迫る！**



タツノコプロ制作のダークシリアスアニメ『The SoulTaker～魂狩～』（以下『ソウルテイカー』）から、なんと魔法少女アニメが誕生した！　『ソウルテイカー』のヒロイン、中原小麦を主役に、めくるめくハイテンション・ギャグが炸裂する『ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて』（以下『マジカルて』）がそれだ。

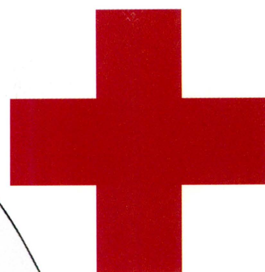
コスプレアイドルとして、また地球を狙うウイルスから人類を救うまじかるナースとして、小麦は日夜大忙し。敵は「2ちゃ○ねる」のモナーに姿を変えたり、東京ビッグ○イトをロボットに変型させたり、とにかく型破り。小麦はウイルスから人類を守れるのか？　そしてアイドルとしての成功は？　何でもアリアリハチャメチャワールドのキャラクターに大接近！

DVD INFORMATION
2002.11.22 In Store!
「ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて」KARTE.2
●東芝デジタルフロンティア・パイオニアLDC
●5,800円　●第1巻発売中
●11月2日テレビ神奈川、
11月4日・6日キッズステーションにて放映

PROFILE
●渡辺あきお
Akio Watanabe
7月15日生まれ。血液型O型。東京都出身。
アニメーター。東映動画、日本アニメーションを経て、現在フリー。『まじかる☆タルる～トくん』などの原画を担当。キャラクターデザイナーとしての代表作は、アニメでは『それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ』『The SoulTaker～魂狩～』、ゲームでは『Lの季節』『MissingBlue』など。アニメ美少女ファンの間でカリスマ的人気を誇っている。

NURSING POWER!

ILLUSTRATED BY AKIO WATANABE



The SoulTaker

ILLUSTRATED BY AKIO WATANABE

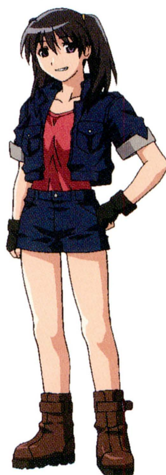
『マジカルて』の小麦はまじめ？

──『マジカルて』の本編である『ソウルテイカー』にキャラクターデザイナーとして関わられたきっかけは？
渡辺：監督の新房（昭之）さんから指名されて。監督とはTVアニメ『それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ』でご一緒させてもらったんです。それが縁で、タツノコプロで次世代に向ける新しいアニメの企画があるからとお誘いを受けて。『ソウルテイカー』の物語がわりとハードなので、アニメファンがついてこないんじゃないかという心配が監督にあったんですね。で、今のアニメファンにもウケるような絵を描いてくれということで、声をかけていただいたんじゃないかと（笑）。監督がやりたいことをやりつつも、キャラのかわいさでアニメファンを押さえられればということだったようです。
──『ソウルテイカー』と『マジカルて』でのキャラクターの違いは？
渡辺：小麦は、僕自身は変わってないと思うんですよ。前は『ソウルテイカー』という世界観があったから、ある程度抑えぎみにやっていただけで。小麦は『ソウルテイカー』でもバカだったし（笑）。むしろもっとバカだったような気もしないでもない。ある意味、『マジカルて』のほうがまじめだったりしませんかね。

小麦は実はウサギです

──小麦はどんなキャラだと思いますか？
渡辺：能天気で頭悪いだけだと何もなくなってしまうので、まず自分の意志を常にもっている

櫻井明日香
ASUKA SAKURAI







渡辺コメント

時逆琉奈
RUNA TOKISAKA

「実は僕、大きい琉奈が大好きなんです。『マジカルて』の小さい琉奈は性格悪くて好きですけど（笑）。『ソウルテイカー』では、姿は5歳で、意思は17歳。力が封印されて子どもの姿になっているという設定に合わせて、不思議な感じが出ればいいなと、髪を薄い青にしました。印象的になるように頭のうしろにでっかいリボンをつけたり。子どもはそれだけで特徴になるので、工夫したのはそれくらいです」

キャラクター。バカっぽいけど、自分の意志ははっきりもってて、人に頼ったり、頼られたりもあまりない。ひとりでも生きていけるタイプなのかなあっていう。そのうえで自由奔放で勝手気ままであってほしいなと思います。
——まじかるナースは『ソウルテイカー』のころの服装にプラスアルファですね。
渡辺：ウサギとナースのイメージです。パーツがふえて、描くのがたいへんなんですけどね。ソックスに描いてある柄は、監督も嫌がって「なしでもいいですか」って言われたくらい。でも入れてくださいって（笑）。
——『マジカルて』の小麦ちゃんの外見はかなり奇抜ですが。
渡辺：まじかるナースの服装は、『ソウルテイカー』のDVD第4巻の映像特典用に適当に考えたんです（笑）。小麦は元々ウサギなんですよ。ミュータントで、ほんとは『ソウルテイカー』で変身する予定だったんですが、しないまま終わっちゃって。部分部分でウサギの手になったり、ウサギの耳になったりはしてたんですが。だから、あれ、本物の耳です。ウサギ耳がついてるとき、人間の耳はないんです。
——そういう設定があったんですね。
渡辺：あったけど、出てこないならもういいやと思って（笑）。設定のラフがあったんですけど、出さなくてよかったかも。グロくはないんですが、あんまりかわいくないかもしれないんで。人間離れしちゃってるから。
——シリアスなストーリーではやりにくかったのかもしれませんね。それで、できなかったことを『マジカルて』でやってしまえと？
渡辺：というか、本性はウサギだからウサギっぽく耳つけて尻尾もつけていったのと、看護婦なのでナーススタイルをそのままパワーアップさせたらこんな感じかなという。基本の服装は『ソウルテイカー』の第1話で出てきたのに、十字をつけて、背中に羽生やして（笑）。そんなに違いはないと思います。
——空を飛ぶのもミュータントの力ですか？
渡辺：そうです。別にミュータント化しなくても、人以上の力や能力はあるはず。そういう血が流れているので（笑）。スーパーマンじゃないですけど、そんな感じです。『ソウルテイカー』の第1話でちょっと戦ってました。たしか、ケガしても自分で治してたような気がします。

魔女っ子ものがやりたくて

——造形として成功したキャラクターですか？
渡辺：そうですね。でも、正直あまり得意じゃないのかもしれないな。今まで描いたことないキャラを描いてみたかったっていう感じ。魔女っ子ものみたいな作品をやりたいなと思っても、なんかいつも重いものばっかりなんです、僕。軽いのやったことないんですよ、いまだに。最近、ゲームの女の子の絵を描いたりするから、そっちの仕事増えましたけど。その前は「リアル指向の人だ」というレッテルが貼られていて、スタジオ4℃とかの作品で声がかかって。シリアスで重くて、かなり辛かった（笑）。いちど軽いのやってみたいんすけどね。魔女っ子もので、『赤ずきんチャチャ』みたいなのとか、『スレイヤーズ』みたいなのとか。
——それは意外です。
渡辺：今までやってきたのって、『ストリートファイター2』とか、ビデオ版の『グラップラー刃牙』とか、『スプリガン』とか、ハードなのばっかり（笑）。『スプリガン』なんて女キャラ出てこないですからね。兵士だけ描いてて終わりましたよ。ずっと兵士がモブで撃ち合ってるようなのばっかり。

この脚本、いいんですか!?

——『マジカルて』でお気に入りのキャラは？
渡辺：やっぱ8頭身モナーですか、って冗談ですが（笑）。動いてるの見たら、こより、よかったですね。小麦とこよりかもしれない。
——アニメをごらんになってご感想は？
渡辺：シナリオを読んで、ほんとにこれでいいんですかって言ったのは僕のほうです（笑）。元々プロデューサーの狙いはアンダーグラウンドで有名にしたいみたいな。表じゃなくて裏のほうで有名にしたいっていう望みがそのとおりになったので、大成功だったんじゃないかと。
——アニメが続いたとしたら、どんな小麦ちゃんが見たいですか？
渡辺：続いたらいいですね。TVシリーズになったらいいですね。やっぱり能天気なのがいいですね。なんか今までにないくらいのバカっぽいのが見てみたい（笑）。
——『PALETTA』読者へのメッセージを。
渡辺：『マジカルて』2巻目もありますし、友だちの中平凱さんが「電撃大王」（メディアワークス刊）でマンガを描かれるそうなので、小麦をもう少しの間、温かく見守っていただけるとうれしいです。

76ページから渡辺あきお氏の設定画とインタビューを掲載しています。







渡辺コメント
MEGU（秋葉恵）
MEGUMI AKIBA
「コンセプトはイケイケなナイスバディ。体のラインがいちばんきれいなキャラです。わりと活動的で今風な感じ。そして笑っててもなんでも、目元に意思を感じるようにと言われました。僕は女の子描くとき、わりと目ん玉とか丸っこく、きょとんとした表情で描きますが、恵はそういう表情はなし。目も見開かないです。眉は怒り眉毛っていうか、きりっとした感じで描きました」

渡辺コメント
桐原夕映
YUI KIRIHARA
「けだるい感じの女性ということで、デザインはかなり苦労しました（笑）。髪形も何稿か作った気がします。コンセプトとしては、けだるいキャリアウーマン。それをいかに出すかがポイントでした。監督は、女キャラではこのキャラがいちばん好きだと言ってくれました。僕もわりと気に入ってますよ。だっておとなっぽいの、この人しかいないですから」

●「りぜるまいん」

キュートで不思議な押しかけ少女

キャラクターデザイン・総作画監督●大島美和インタビュー

**第1シリーズはイントロだった！
満を持して新シリーズスタート。
年上好きの中学生、友紀のもとへやってきた
ちっちゃなりぜるの恋の行方は！？**

6月に終了した『りぜるまいん』が帰ってきた！押しかけ幼な妻、りぜるの恋はかなうのか!? 今月からすでに放送が始まっている第2シリーズについて、キャラデザ・総作監、大島美和氏に聞いてみた。制作中のエピソードから見どころまで、秘話も満載。アニメ制作のウラも覗いてみて。

フリルと円盤

――原作コミックを読まれた印象は？
大島：第一印象は、かわいい！　ほのぼのした印象があって、ふつうの少女マンガでも通じるんじゃないかと思いました。変に男性向けにかたよってなくて好感がもてました。
――コミックからアニメ用にキャラを起こすのに、苦労された点、注意された点は？
大島：スギサキさんからきた各キャラのラフ画を、アニメ用にデザインするという形だったのですが。りぜるの衣装のフリルをうまく省略して、ひらひらっとしたニュアンスは残しながら、動かせるように設定することをいちばんに考えました。あまり細かいと動かしづらいので。あと、髪も円盤込みで横幅があるので、バランスに気をつけました。
――監督の松村やすひろ氏から、造型や動きについて何か要望はありましたか？
大島：特に何か言われた記憶はないような。そうそう、円盤の文字がわからなかったんです。スタッフみんなで悩んで、とりあえずPと描いて。でも、Pって何だろうと思ってたら、監督が「Rだと思うんで、Rにしてください」って。「あ、そうですね」と即、直しました(笑)。それくらいです。
――スギサキユキル氏から要望などは？
大島：特にありませんでした。私のイメージをそのまま通していただけたので、苦労はしませんでした。

クラスメイトと修学旅行

――キャラ設定のうえで、何かエピソードがありましたら教えてください。
大島：クラスメイトは全員、私の創作です。名前は、姉といっしょにこれがいい、あれがいいって考えて。学級委員長とか役割も設定したんですが、第1シリーズではぜんぜん出ませんでした。例えば、委員長は和泉谷誠一郎で、生徒会長が桜はるか。「女の生徒会長」が野望だったので(笑)。だから、クラスの中でも生徒会長のほうが偉いんじゃないかなとか。発言権があるのははるかのほうで、誠一郎はそれに従うとか。表には出ない裏設定ですけど。あんまり私が熱心なので、しかたがないから活躍させてあげようって、第2シリーズでやっと日の目を見ました(笑)。わざわざ修学旅行に行くのは、私が修学旅行の話を作ってほしいって何回も何回も言ったからなんです(笑)。16話からの野望の前中後編はぜひ見てほしいです。本編をなぞりつつも、いろいろお遊びの色が濃い話になっていると思います。
――第2シリーズではアダルトりぜるが活躍すると思ったのですが。
大島：そうでもないんですよ。私もはじめ、後半はキーキャラになるのかと思ってたら、前半2話で消えるサービスキャラだったんです。変身というか変形もの路線になる予定が変わってしまったので。原作の最終回がアニメの最終回であれば、変形ものでいけたかもですが。それをもっと前にもってくることになったので、アダルトりぜるの登場は2話だけになってしまいました。後半はりぜると友紀中心の恋愛ものになっていきます。コメディに脱線せず、ふたりのラブストーリーをしっとり描く予定です。

ロケ地は小樽

――制作中に印象に残っていることは？
大島：去年の9月末、スタッフが決まってすぐに、1泊2日で小樽に行きました。この町の雰囲気で話が作りたいということで取材だったんですが、気温が8度で寒かった(笑)。監督が坂のある町にこだわったんです。とにかく坂の上に中



ANIME INFORMATION
Now On Air!
「りぜるまいん」
●TVKテレビ、千葉テレビ、テレビ埼玉、サンテレビにて放映中
(「アニメコンプレックスNIGHT」内)



COMIC INFORMATION
Now In Store!
「りぜるまいん」
●スギサキユキル
●660円
●角川コミックスエースエクストラ
(角川書店刊)

DVD INFORMATION
Now In Store!
「りぜるまいん」⑤
●特典付き限定版5,500円(新ED収録特製マキシCD付)
通常版4，500円
●m.o.e.　●1〜4巻発売中
●6巻11月20日、7巻12月18日、8巻 2003年1月16日発売

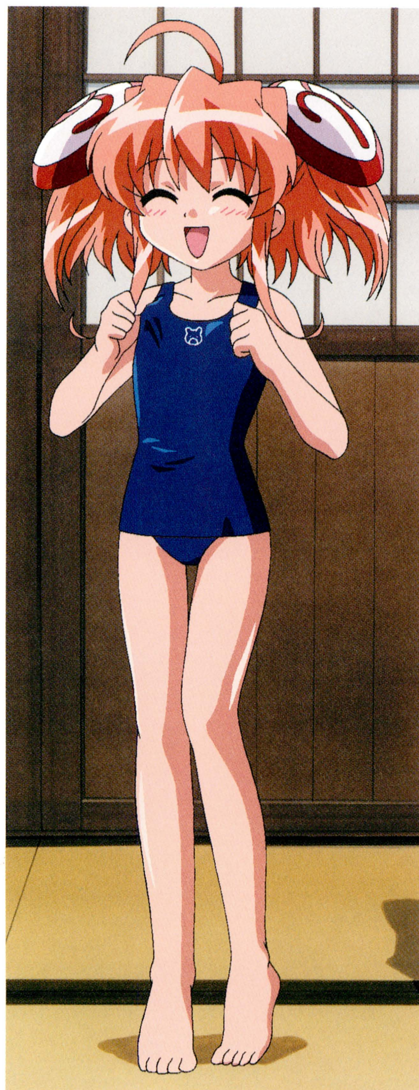
PROFILE
●**大島美和**
Miwa Oshima
獅子座。血液型B型。
アニメーター。原画デビューはゲーム『EMIT』。代表作は『美少女戦士セーラームーンS』と『SS』(原画)、『名探偵コナン』(作監・原画)、『デ・ジ・キャラット』(作監・原画)。学生のとき、『超獣機神ダンクーガ』を観て「絶対スタジオライブに入る！」と決め、高校卒業後、入社。今に至る。
「女の子を描くのが好きなので(かっこいい男の子も好きですが……)、『りぜる』は描いてて楽しいです。第2シリーズではサービスカットが増えますが、色っぽくではなく、かわいく描ければ……と思っています。ラスト近くで新キャラも登場するので、楽しみにしていてください」。

DRAWING FOR PALETTA

CLIMAX AT CHRISTMAS

ILLUSTRATED BY MIWA OSHIMA





学校があるイメージだというので、みんなで小樽の町を探し歩いたら、ちょうどぴったりの中学校があって。その学校の写真とか撮らせてもらって、その雰囲気で美術などを仕上げてもらってます。商店街とかも小樽を参考にして。待ち合せは札幌の時計台だったり(笑)。でも設定では東京の郊外の架空の町なんです。

――なぜ坂の町なんですか？

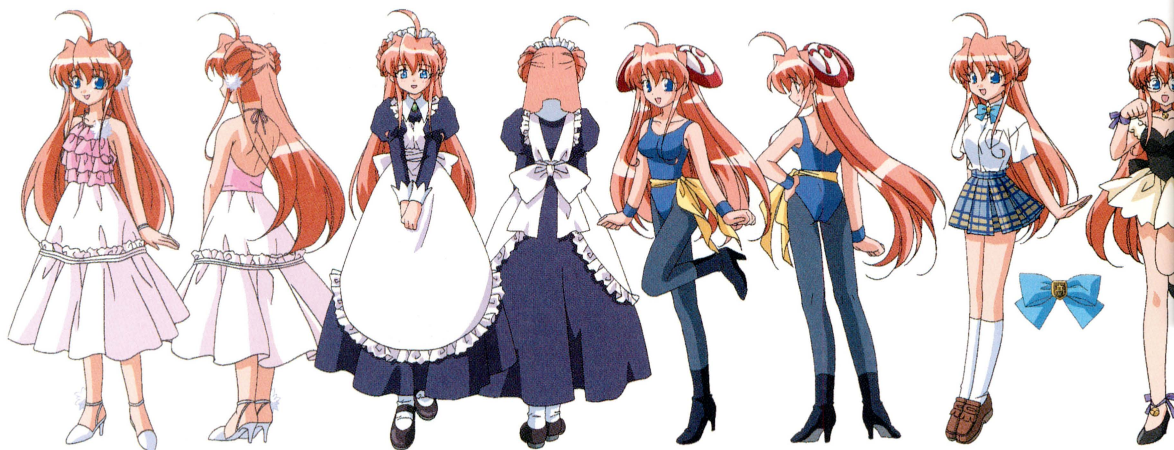
大島：監督が「坂の町って恋愛に合うよね」って言ってたそうですよ(笑)。まじめな話、画面が作りやすいんです。監督は、キャラのアップのシーンでも、空間が空くのが嫌で、青空ですかっと抜くより、遠景が入るような画面が作りたかったんですね。背景に海や山を自然に入れるには坂がないと。また、最初は魔法少女ものっぽかったので、「魔法少女なら坂を下っていって、海があるロケーションだ！」って盛り上がってたらしいです(笑)。

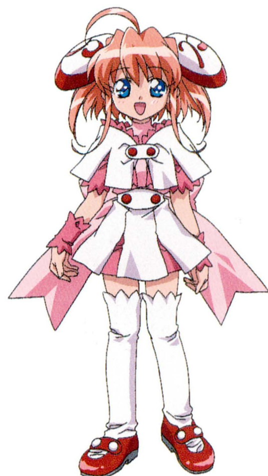
――第2シリーズの見どころは？

大島：修学旅行編については、ずいぶんわがままを言った気がします。後半はしっとりしてきますので、ここがお遊びの最後の盛り上がりでしょうか。女の子のサブキャラは修学旅行編でオール活躍するので、ご期待ください。アダル



PALETTA THE VISUAL EXPRESS
2002 AUTUMN
雑誌61951-82
ISBN4-7577-1216-2 C9476 ¥1143E





りぜる

大島美和コメント「イヌとかネコみたいな小動物のイメージで描きました。頭身は、最初はもう少し低かったのですが、あまり低いと動かしづらいと思って少し上げました。服も生地が多めですから、低いとうるさくなる可能性があったので。でも、描いていくうちにもっとボリュームが増えていった気が(笑)。あと、あまり身長が低いとフレーム(画面)に入らなくて、それでちょっと上げました。色は佐野(ひとみ)さんが原作を参考にして決めました。淡いパステル系の甘い感じで、基本はピンクと白。それに赤がアクセントですね」

アダルトりぜる

大島美和コメント「バービーちゃんのようなイメージで。あまり大人っぽくなりすぎず、かといって幼いわけでもなく。ふつうの高校生として描きました。コスチュームはシナリオにあったとおりです。強いていうなら、脚本の荒川(稔久)さんとプロデューサーの久米(憲司)さんと監督の好みが入っていると。荒川さんと監督が特撮ファンなんで、特撮的なノリを感じました。久米さんもやっぱり女の子好きで。ウェイトレスとか(笑)。私はちょっと戸惑いましたけど。『何、これ。ウェイトレス？　え、色ものキャラなの？』って(笑)」



トりぜるのコスプレもそうですが、クリスマスあたりにはまたいろいろ仕掛けを考えています。個人的には友紀はほんとうに高校に行けるのかという心配が(笑)。それから、あおいと並んで私のお気に入りの鳳凰院龍之介もどんどん崩れていくので、そのさまも見てください。彼はあおい以上に暴走していくキャラなので。楽しんでいただければうれしいです。

78ページからスギサキユキル氏のラフ画とコメントを掲載しています。

ANGELIC SMILE

ILLUSTRATED BY MIWA OSHIMA

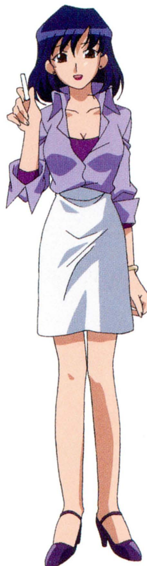
P.73 RESENT FOR YOU

大島美和さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。



聖本あおい

大島美和コメント「いちばん好きです。スギサキさんのラフを見た第一印象が『あおい、かわいい!』。レギュラーにふつうじゃない人が多いので、あおいのふつうの中学生なところがよかったんです(笑)。ところがだんだん暴走してしまって。でも10話のあおいはふつうだったので、『やっぱりあおい、いいなあ』と思いました。あおいのずばっとものを言うところが好きです。大きめの制服はスギサキさんの意向で、ちょっとだぼついた感じにしてほしいと。色は相談しましたね。制服姿が基本で、それもあまりうるさくない配色にしたかったんです。ヒロインがピンクなんで、淡い黄色系にまとめました」



井端菜摘

大島美和コメント「悪女のイメージで描いてました。中学生を惑わせて、けっこう意味深な行動してますよね。悪意はないけど、やってることは悪魔(笑)。そんなところが描いてて楽しいです。あまり胸の大きいキャラを描いたことがなかったので、このくらいかなと思ったら、監督に『ちょっとこれだと小さいんだけど』と言われて。菜摘は体が描きにくいキャラでしたね。服も魔性の女というか、怪しい感じの色味で紫を。教師というより25、6歳のOLのイメージです。落ち着きがないですよね。見ていると『空から落ちてきた飲み物をふつう飲むか、教師が!』とか、ツッコミ入れたくなります(笑)」

八千草響子

大島美和コメント「監督から少し大人っぽく、高校生らしく、細身で、足細く、頭身も上げてという要望が(笑)。中学生ではない高校生の、微妙に大人のイメージで描いてほしいと言われました。三つ編み、ロングヘアー、眼鏡、巨乳という、男性向け作品の王道キャラですね。だから、いちばん描きにくいです。私がふだん描かないタイプなので。豹変するバージョンがあって、目が細いのでバランスに悩みました。ほんわか系から、いきなりひとりだけシャープ系に変わるので。スギサキさんの設定では、響子はりぜるのライバルだったんです。でも、りぜる、あまりライバル視してませんね(笑)」





●「らいむいろ戦奇譚」

明治乙女、戦います!

**日露戦争の裏側で、人知れぬ戦いがあった。
天翔る戦艦に乗りこむのは、5人の麗しの乙女たち。
ライム色の青春を夢みる少女たちは、しかし命がけの密命を帯びていた。
恋に使命に揺れる心を描く純愛浪漫戦記、今冬開幕!**

『下級生』『同級生』などのゲームで知られるエルフと、メディアミックス作品で腕をふるうあかほりさとる氏がタッグを組んだ!

とびっきりの美少女たちが空飛ぶ戦艦「天乃原」に乗りこみ、「礼武(らいむ)」を操って、ロシア軍団と戦う。本田直樹氏が描く個性豊かな少女たちが乱舞する18禁ゲームに加えて、TVアニメも決定。今冬お目見えの作品の魅力を、あかほりさとる氏と、アニメバージョンのキャラクターデザイナー、渡辺真由美氏に語ってもらった。

ANIME INFORMATION
2002.Winter On Air!
「らいむいろ戦奇譚」
●放送局未定
●全13話
●「電撃姫」(メディアワークス刊)にて、原作者あかほりさとるによる小説連載中。

GAME INFORMATION
2002.Winter In Store!
「らいむいろ戦奇譚」
●Windows専用ソフト
●価格未定
●エルフ
●キャラクターデザイン/本田直樹
●18禁

PROFILE
●あかほりさとる
Satoru Akahori
1965年3月8日生まれ。愛知県出身。魚座、血液型O型。
脚本、小説家、マンガ原作などをこなすマルチクリエーター。脚本デビュー作はTVアニメ『ホワッツマイケル』。小説デビュー作は『小説 天空戦記シュラト』。『NG戦士ラムネ&40』『六天門外モンコレナイト』の脚本、『サクラ大戦』OVAシリーズのシリーズ監修などを手がける。小説では『MAZE☆爆熱時空』『ソーサラー狩り 爆れつハンター』『爆炎CAMPUSガードレス』『サクラ大戦』『サクラ大戦~前夜~』など。

PROFILE
●渡辺真由美
Mayumi Watanabe
2月5日生まれ。埼玉県出身。血液型A型。
アニメーター。デビュー作は『夢次元ハンターファンドラ』。代表作は『下級生』『恋姫』『続・恋姫』『リフレインブルー』など。カナメプロで動画・原画・作監・キャラクターデザインを経験し、フリーに。
『「らいむ色戦奇譚』の制作が本格的に始まって、忙しくなってきました。みなさん、TV放送を楽しみにしてくださいね』。

真田木綿
MOMEN SANADA

あかほりコメント「信州から出てきて、帝都のミルクホールで働いてます。その裏の事情はゲームやアニメ、もしくは小説でわかります(笑)。この子はとってもかわいらしく健気。下働きでも『私がやりまーす』みたいな、小学校のとき言われた『人の嫌がることは進んでやろう』の典型ですね。ひとつ弱点があって、みんなを笑わせようと非常に寒いギャグを言います。十人兄弟で、彼女をいちばんたいせつにしてくれた2番目のお兄ちゃんに馬飼がそっくりなので、つい彼を『お兄ちゃん』と呼んでしまいます」

渡辺コメント「やっぱりメイド服はかわいいですね。作品中でも、馬飼のことを『お兄ちゃん』と呼んでしまうみたいで、妹みたいなかわいらしさが全面的に出るといいなと思います。なんかドジしても全部許せちゃうような、愛しいキャラです」

原作・シリーズ構成・脚本● あかほりさとるコメント

『らいむいろ戦奇譚』とは……

この作品の舞台は、明治時代の日露戦争です。史実の日露戦争の裏で、大日本帝国のために人知れず乙女たちが戦っていたと、そういう設定です。ただ、生身では戦えませんので、いちおう彼女らの守護神みたいな形で「礼武」という存在が出てきて、これを彼女らが操ります。彼女たちはいろいろ特殊な事情があって戦いに赴くわけですが、なぜか空飛ぶ戦艦で戦地に向かいます。

明治時代は女の子にとってはいろいろ苦しい時代でした。まず彼女たちは学校に行ったことがないんですね。で、命をかけた戦いを前にして、ひとつ望みがあるとしたら、学校に行ってみたいなっていうことだったので、戦艦の中に学校ができたんです。そこに主人公である馬飼新太郎という先生が赴任するところから、物語は始まります。そこで彼と彼女たちは青春を謳歌し、戦い、いろいろなことをやっていくわけです。

ゲームとアニメの違いは……

ゲームはあまりむずかしくないものがいいかなと思ってます。繰り返し遊べるものをめざして、いろいろ仕掛けも組んでますよ。18禁ゲームとして、がんばってすごくHにしてますので、ぜひぜひ期待してください。最初からコンシュマーを狙ってるとか言われますが、そんなことは全然ありません。僕はほんとうにHゲームが作りたかったので、そこにはこだわってます。

逆にアニメはHな部分は入れられませんので、その分、彼女たちの健気さ、かわいらしさ、そういったものをアピールするつもりです。お色気とまではいきませんけど、ちょっとした「何か」は入れていきたいなと思っています。

作品テーマは恋ごころ

ゲームもアニメも、テーマは彼女たちの恋愛というか恋ごころですね。恋愛と、恋愛だけに尽くしてはおれないという部分を描いていきます。彼女たちには、戦いという使命がありますから。使命のため、恋を捨てなきゃいけないのかとか。この時代の人は、恋のために使命を捨てたりはしないのです。

「この作品の本質をわかるにはどうしたらいいんでしょうか」と聞かれたときに、僕はふたつの作品をお薦めしてるんですよ。ひとつは有名な司馬遼太郎先生の小説『坂の上の雲』。もうひとつは東映の『二百三高地』という映画。このふたつを見ていただくと、「あ、これか」となんとなくわかってもらえると思います。じゃあストーリーは壮大なものかというと、うん、壮大に作ったつもりなんですけど、くれぐれも『坂の上の雲』と比べないでくださいね。お願いします。



福島絹
KINU FUKUSHIMA

あかほりコメント「絹は麻の幼なじみ。だから『麻ちゃん、麻ちゃん』とくっついてます。泣き虫で、麻は絹を守っているつもりなのに、『麻ちゃんにいじめられた〜』とか言ってすぐに泣きます。木綿とは豆腐コンビでボケとツッコミですね。巫女さんの袴はふつうスカートっぽいですが、彼女はあえて男仕立ての袴をはいています。趣味はワラ人形。非常にワラ人形に愛をもっていて、いつも懐に持ってます。何かあると、ぐさっと人形を刺す。すると、人が『ううう……』と苦しむことに(笑)。部屋にもさまざまなワラ人形が飾られています。いちばん霊感が強くて、いちばんグラマーで、いちばん性格がマゾっぽいキャラです(笑)」

渡辺コメント「ポイントは眼鏡でしょう。眼鏡に関してはこだわる方が多いので、いろいろ周りから言われます。眼鏡っ娘ファンがこんなにも多いのには驚きました」

加藤麻
ASA KATOU

あかほりコメント「ボーイッシュなキャラです。軍人のお父さんに厳しく育てられたので、男の子のようにふるまいます。はっきり言って乱暴者ですね。馬飼を試そうと、いきなり棒で殴りかかるようなところがあります。自分が何をやらなきゃならないかという使命感はいちばん強いです。一人称は俺とか僕ではなく『麻』。自分の名前を呼んじゃうところに、実は女の子らしさに憧れるところが残っているのかなと思います」

渡辺コメント「元気いっぱい、だけど女の子のかわいい面をもっている、表現するのがちょっとむずかしいキャラかな。でもこの子を描くのがいちばん楽しいです」

恋 らいむいろ戦奇譚 ごころ

キャラクターデザイナー●渡辺真由美インタビュー

明治乙女の気概と健気さと

──『らいむいろ戦奇譚』アニメ版のキャラクターデザインをされたきっかけは？
渡辺：今までも『下級生』『リフレインブルー』など、エルフ原作のアニメ作品にはいろいろと参加させてもらっていました。今回もこの企画を聞いて、ぜひ参加したいとお願いしました。
──「明治の乙女」が戦うというストーリーを聞いて、どのような感想をもたれましたか？
渡辺：私の「明治の乙女」のイメージは、か弱くて虐げられていそうだけど、実は心が強くてしっかりとした乙女たち！かな？　時代もの、歴史ものが大好きなので、どう物語が展開するのか、わくわくしています。
──ゲームのキャラ設定画からアニメ用にキャラを起こされるとき、注意された点は？
渡辺：本田（直樹）さんのかわいいキャラを、アニメとしてどう動かしたらベストかを考えて、設定を起こしています。あかほりさんからも「とにかく女の子たちをかわいくしてほしい！」と言われましたし。
──監督の鈴木行氏から、何か要望などはありましたか？
渡辺：髪の毛や服のリボンなど、動きが生かされるようなポイントを重視してほしいと言われています。
──キャラクター設定のうえで、何かエピソードがありましたら教えてください。
渡辺：アニメーションは動かすことを目的に描くので、いちばん困ったのが綸子の衣装です。着物の模様のような複雑な絵柄をアニメで動かすことはあまりしないのですが、今回はあえてチャレンジしています。

5人の息が合ったドタバタが見たい

──お気に入りのキャラクターは？
渡辺：綸子がいちばん好きです。というか、着物が好きなのです。描くのはたいへんですが。
──どんな作品になってほしいと思いますか？
渡辺：5人のキャラの個性が出て、うまくかみ合うようなドタバタシーンが見たいですね。そして涙あり、笑いあり。見終わったあと、理屈抜きで単純に「ああ、おもしろかった」と思ってもらえるような作品にしたいと思います。
──渡辺さんにとって『らいむいろ戦奇譚』とはどういう作品でしょうか？
渡辺：こんなビッグタイトルに参加できて、とても光栄です。ずっと続いてライフワークになればいいなと思っています。
──読者にメッセージをお願いします。
渡辺：今冬の放送に向けて、制作作業の真っ最中です。TV放送をぜひ見てください。



本多更紗
SARASA HONDA

あかほりコメント「親父さんが政府の高官でお金持ち。上流階級に生まれた女の子です。だからプライドが高いのは当然として、5人の中でいちばん馬鹿です（笑）。この時代、ベトナムの民族衣装であるアオザイは日本にはなかったはずですが、あえて着ています。彼女はすごい西洋かぶれなんですよ。港でアオザイを見て、『まあ、西洋の方はあの服を着ているのね』と勘違いして、それ以来着ていると……。万事に高ビーですが、どうもお馬鹿さんが出てしまう、そういうキャラです。アントワネット・ガンジー13世という飼い犬を出すつもりです。そう呼ぶのは更紗だけで、ほかのみんなはアンジーって呼びますけど」

渡辺コメント「セクシーなお嬢さまという感じがうまく表現できるといいなと思っています。胸の刺繍がバラなのが、なんかいい感じです。勘違いした西洋かぶれということで、突飛な服装をしそうなので、本編が楽しみです」

恋ごころ
らいむいろ戦奇譚



黒田綸子
RINZU KURODA

あかほりコメント「謎のキャラです。平安時代の十二単姿ですが、ちょっと危ない環境の中で生きてきたっていう設定で、ほとんどしゃべりません。でもだんだんと心を開いていくうちにしゃべるようになってくる。頭がよくて、物事を見透かしているところもあって、冷めてます。実は更紗にいちばんツッコミを入れるのが綸子。更紗は麻とすぐケンカするんですけど、鋭いツッコミは全部綸子だったり。絹にも容赦しません。ほんとうに容赦がない性格です」

渡辺コメント「着物を着ているときは、洋服を着ているときと歩き方やしぐさが違うはずなので、アニメでもそんな点に気をつけてみたいと思っています。十二単をアニメで動かすなんて、そんな無謀なことをだれが……（笑）」

MAY I HELP YOU?

ILLUSTRATED BY MAYUMI WATANABE

P.73 RESENT FOR YOU
渡辺真由美さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。



●オリジナル「かぜと」



Potential of Heart

●「魔法遣いに大切なこと～SOMEDAY'S DREAMERS」

可能性が生まれるところ

漫画家・アニメ版キャラクター原案●よしづきくみちインタビュー



菊地ユメ、東京都下北沢在住、魔法遣い見習い。
願いをかなえる魔法は、人を幸せにする。
けれど魔法をつかうためにたいせつなことは？
よしづきくみち氏のイラストワールドとともに
アニメ化も決定の注目作をいち早くピックアップ！

COMIC INFORMATION
2002.11.1 In Store!
「魔法遣いに大切なこと」
●原作：山田典枝／コミック：よしづきくみち
●740円
●角川ドラゴンコミックス（角川書店刊）

ANIME INFORMATION
2003.Jan. On Air!
「魔法遣いに大切なこと」
●放映時間未定
●テレビ朝日　CS「ファミリー劇場」
http://www.yume-mahou.com/

高校2年の夏休み、岩手県の遠野から東京へやってきた菊地ユメ。正式な「魔法遣い」になるために、指導担当官の小山田雅美の下で見習い研修が始まった。初めての東京、初めての仕事、初めての下宿、そのうえ教官は苦手な男性。ドキドキ緊張の日々にも、魔法で人を幸せにする喜びが……。けれど現実は17歳の女の子に、時に厳しい。ユメは無事「魔法遣い」になれるのか？

ドラマ脚本家、山田典枝が実写映画用に書いた原作を、息吹を感じさせるやわらかな少女イラストで定評のあるよしづきくみち氏がコミック化。新春にTV放映されるアニメ版のキャラクター原案も務めるよしづき氏に、注目の作品を語ってもらった。

自分に向いてる話かなと

――コミックを描かれたきっかけは？
よしづき：最初にお話をもらったのが、去年の夏でした。そのときは『魔法遣い』ではなく、原作つきの作品をやってみないかという話で。でも興味なかったので、保留にさせてもらったんです。そのあと1本読み切りを描いたときに、もういちどお話をいただいて。読み切り描いたときに自分の力不足を感じたんで、原作つきで修行させてもらえるのはやっぱりありがたいなと思ってお受けしたんです。それが去年の冬くらいですね。
――どういうところが力不足と？
よしづき：お話の構成ですね。あと、絵もなんですけど。やっぱり話の構成がいちばんむずかしい。すでにシナリオがあるものを構成しなおしていくのは、すごく勉強になるだろうと。
――山田さんのシナリオを読まれた印象は？
よしづき：載る雑誌が「コミックドラゴン」なので、珍しいというか、こういう話やってもだいじょうぶなのかなあと思いました（笑）。でも、すごくおもしろくて。自分に向いてるお話だと思ったので、これならやってもいいかなって。
――山田さんのシナリオはどのような形で？
よしづき：映画用だったシナリオを、山田さんにマンガ6話分に書き換えてもらったんです。ただ、もう1話分多くやらせていただけることになったので、そのへんの都合は、まあ自分で構成しなおしてやってます。

PROFILE
●よしづきくみち
Kumichi Yoshizuki
1974年1月生まれ。東京都出身。
イラストレーター、漫画家。専門学校を中退して「月刊アフタヌーン」（講談社刊）に投稿、佳作入賞。藤島康介氏のアシスタントを経て、2000年にサイトを立ち上げる。サイトのイラストがプロの編集の目にとまり、仕事につながっていったとか。「月刊コミックドラゴン」（角川書店刊）にて『魔法遣いに大切なこと』連載中。『コミックドラゴン』連載も12月号（11月9日発売）で最終回。'03年2月号（1月9日）に特別編が掲載されます。『月刊ASUKA 12月号増刊　魔法ものがたり』（11月11日　角川書店刊）にも番外編を描きます。よろしく！」。
http://www2.odn.ne.jp/~tuchinoko/

DRAWING FOR PALETTA

SOMEDAY MUST COME

ILLUSTRATED BY KUMICHI YOSHIZUKI



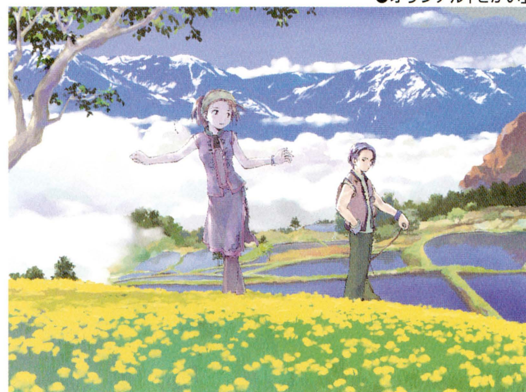
魔女っ子といえばサリーちゃん

——よしづきさんの魔法使いのイメージは？
よしづき：まさに「魔女っ子」です。男女によるんですけど。男の魔法使いだとファンタジーでよくあるような感じです。女の子はやっぱり「魔女っ子」ですね。サリーちゃんとか。古いですか(笑)。
——『魔法遣いに大切なこと』では、現代の魔法遣いが登場しますが、ギャップは感じませんでしたか？
よしづき：そうですね。現実世界に魔法遣いがいるっていう、そのひとつの設定が追加されただけのファンタジーなんで。いわゆるはなやかな魔女っ子ではなくて、ふつうのスーツ着た魔法遣いなのかなと。それでも見ばえはやっぱり魔女っ子のほうがいいので、そういう案も出してみたんですけど。世界観に合わなかったみたいです(笑)。
——菊地ユメの造形のイメージは？
よしづき：田舎から東京に来た女の子で、元気がいい。ぱっと浮かんだのは広末涼子です。彼女も15、6歳で高知から出てきて、上京した年齢もユメと変わらない。だから私のイメージでは、ユメは完全にショートカットだったんですよね。ショートで描いたんですけど、逆にあか抜けちゃった感じになって。セミロングがちょうどいいんじゃないかって言われて、ちょっと髪が長くなったんです。
——けっこう試行錯誤があったんですか？
よしづき：最初、おとなしい感じに描いちゃったんですね。キャラをつかみきれてなかった。おとなしい造形にすると、表情もおとなしくなってしまって。途中から活発路線に変えました。髪形もかなり悩みましたが、関係者のご意見を参考に決めたってところです。そもそも髪形はショートでキャラクターづけしてしまってたんで、その前提を崩して、どうやってキャラクターを立てようかなと。クセっ毛をはねさせたりとか、表情もいろいろ考えましたが、ふつうを越えちゃうとあんまりよくない。世界観が現実世界の日常なんで。髪をはねさせすぎたり、いきすぎちゃうとキャラクターが浮いちゃうし。そのへんで、リアル方面にもっていってみたり、デフォルメ方面にもっていってみたり、行ったり来たりしました。世界観を考えながらバランスとるのがむずかしかったですね。今のくらいが限界だったという感じです。

ユメはイルカ好きなんです

——キャラの隠し設定などありますか？
よしづき：魔法遣いの制服を、ファンタジーよりのものから、現実っぽいものまで描いたんですが、出す機会がありませんでした(笑)。読者的視点で見れば、制服があるとどんな立場のキャラかわかりやすいので、けっこう重要視してデザインしたのですが。話が日常的なだけに出す機会がなかった。第2話の冒頭で、ユメの夢の中で出てきたくらいです。あと、ユメはイルカが好きなんです。私が考えたのですが、これもさっぱり出す機会がない(笑)。アニメのほうでは、イルカ好きなところをヴィジュアルで出す工夫があるみたいなんですけど。コミック版はもう話を構成するだけでいっぱいいっぱいで。ユメの趣味的な部分も考えたのに、描いてあげられなかった。もっとうまい人は、ちゃんとそういうの入れつつできるんだろうなと思って。そのへんは今後の課題です。
——こんなはずじゃなかったということは？
よしづき：ストーリーでいえば、大筋はシナリオに沿ってるんだけれども、細かいエピソードの追加とか、かなりこちらで自由にやらせていただいているので(笑)、毎回ドキドキしながら描いてます。結果、山田さんの書いたキャラとはぜんぜん違ってしまいました。ここまで連載やって、初めて山田さんのアニメのシナリオを見せてもらったときに、「ああユメってこういう


●オリジナル「夏日」


●オリジナル「せかい」


●オリジナル「緑雲」



●オリジナル「おひるまえ」

イメージだったんだ」と。山田さんのユメのイメージと自分のイメージがまったく違ってるんで、「ああ、そうだったのか」と思いました。ユメも、小山田もですね。アニメのユメとマンガのユメはかなり違うものになってるんじゃないかな。アニメ見るの楽しみです。方言もけっこう苦労したんですけど。どういうところで入れようかなとか。最初の山田さんのシナリオだと、9割くらいは方言だったんです。マンガは感情的になったときに方言が出ますが、あとは標準語。最初のころは方言から遠ざかりたいなと思って減らしたんですが、今はもっと入れてもいいかなと思っています。ユメのキャラクターには方言が重要だと気づいたので。

――『魔法遣いに大切なこと』に関わられて、変わったことなどありますか？

よしづき：もう新しいことだらけです。簡単に言ってしまえば、この連載を始める前の読み切りはもう見たくない。ぜんぜんダメだということがわかるくらいにはなったかなと。特に表情とかが。まあ今も思いどおりにはいかないんですけど。読み切りを見ると、全然生きた表情じゃないなこんなのっていう、それくらいはわかるようになりました。マンガ描くうえでの表現力でいちばんだいじなのって、感情とか、キャラの表情だと思うので。描くごとに勉強している感じです。描くスピードも変わってきました。第1話のネームは長かったです。1か月くらいかな。今は長くて1週間。下描きには8、9日、ペン入れは3、4日です。

――アニメ版の注目点は？

よしづき：全部注目なんですけど。マンガでユメの日常をもうちょっと描きたかったんで、アニメのほうで期待しています。小山田やミリンダの日常も見たいです。アニメはいろんな専門の人がやってるんで、私ひとりで描いてるのとはえらい違いだし。魔法がどう遣われるのかとか、イルカのエピソードがどうなるのかとか、楽しみです。

80ページからよしづきくみち氏のラフ画とコメントを掲載しています。

● 「妹―あかね―」
あかねちゃんの成長とともに

漫画家●山花典之インタビュー

ひとつ屋根の下で暮らす、血のつながらない兄と妹。いつしか妹の心の中には、兄への想いが芽生えて――。そんな心情の変化を描くために、作者の山花典之氏はあえてヒロインの外見を変えるという冒険に挑んだという。



ほんとうは隠しておきたかった『妹』

――『妹―あかね―』(以下『あかね』)の前身である『妹』について、お聞かせください。

山花：昔、『ひとつ屋根の下』とか『池中源太80キロ』というテレビドラマがあったんですけど、ああいう兄弟・家族ものが好きだったんです。自分でも『カルテット』という家族マンガを描いたことがあるんですけど、それは失敗に終わって(笑)。まだ25、6歳で、世間のことも家族の本質もわかってないころですから、作品的に浅かったんですね。そのリベンジを、いつかしたいと思っていたんです。それで、お兄ちゃんに妹が3人くらいいて……みたいなことを考えていたころ、「ヤングジャンプ」の増刊号「漫革」で、なぜか連載のお話をいただいて。

――増刊での連載は難しそうですね。

山花：季刊ペースだったと思いますが、それだと女の子3人は覚えてもらえないということで、ひとりに絞ろうということになったんです。長女はおとなしめのおとぼけ屋さん、次女は不良、三女は秀才というふうに考えてたんですけど、誰かひとりとなったら、やっぱり次女がいちばんおもしろいねという話になって……って、僕がひとりで考えたんですけど(笑)。そのころはあまり恋愛にしたくなかったので、あくまでもお兄ちゃんが不良の妹を立ち直らせる「妹更正もの」というテーマでやっていたんです。そのモチーフになったのが『あしたのジョー』。丹下段平と矢吹丈の関係なんですよ(笑)。

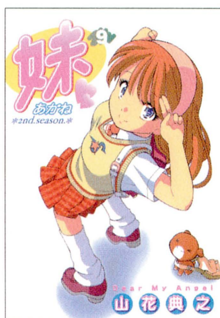
――なんだかすごいですね(笑)。熱血な雰囲気があったのですか。

山花：というより、ドラマの『積み木くずし』みたいな感じで。でも、ほんとうは取っておきたかったんですよ、週刊連載用に。すごくおもしろいテーマだと思っていたので、隠しておいて、週刊でじっくりやりたかったんです。編集さんからの依頼は、昔僕が描いた『CHI・GU・HA・GU』みたいな、ふつうの学園恋愛ものというイメージだったので、それで考えてみたんですけど……、でも、できなかったんですよ。3、4か月考えて、なんとか第1話だけ描いたんですけど、もうおもしろくなくて、「これはヤバイな」と(笑)。せっぱつまって『妹』でやっちゃおうと思ったら、3時間で描けました、第1話のネーム

COMIC INFORMATION

In Store Now!

「妹―あかね―」1～9巻
- 集英社　ヤングジャンプ・コミックス
- 各505円
- 最新刊10巻は10月18日より発売中



PROFILE

●山花典之
Noriyuki Yamahana

漫画家。9月21日生まれ。北海道小樽市出身。血液型A型。86年「ヤングジャンプ」の月例新人賞に準入選。翌年から『CHI・GU・HA・GU』の初連載を開始。代表作『夢で逢えたら』。96年からヤングジャンプ増刊「漫革」に『妹』を連載。さらに00年から「ヤングジャンプ」で『妹―あかね―』を連載中。ペンネームは「山崎花子」「HANAKO」を経て現在に至る。「iモードヤングジャンプ」であかねちゃんの小説が始まる予定です。自分で書きます。あと、あかねの来年版のカレンダーが発売されます。非常にセクシー系の仕上がりになってます」。
http://www.yamahana.net/

AKANE AMEMIYA

ILLUSTRATED BY NORIYUKI YAMAHANA



山花典之さん直筆のこのイラストを１名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

2002.9.7

akane & chako

が。頭の中でもう完璧にできあがっていたんですね。第1話、僕はすごく気に入っているんですけど、つくづく自分はこれが描きたかったんだなと思いました。



「引き」と「話」と「シチュエーション」

――増刊から週刊連載されることになって、手法を変えたりはしたのですか？

山花：これは15年間漫画家をやっていて、やっとわかったことなんですが、読者は暗く引っ張られるのが嫌みたいなんですよ。「漫革」でやっていた『妹』は、暗かったんですけど読み切りですから、毎回「まあ、よかったね」という終わり方をしているんです。それで読者もおもしろいって言ってくれていたと思うんですね。それを「さて、あかねちゃんはこのエロ教師になんかされちゃうんでしょうか？」って引っ張ったら、読者の賛同を得られなくて、アンケートで○をつけてもらえない。僕も、つけませんもの（笑）。週刊でも、ひとつの話を3週くらいに区切るとして、1回目って暗く引っ張るじゃないですか。2回目も暗く引っ張ったりすると順位がよくないんですよ。最後にうまくまとまったときに順位が上がるんです。これってマニュアルっぽくってすごく嫌だし、それだけを意識して描いているわけではないんですけど、経験からそういうことがあるので……。

――連載マンガの手法として、「引き」はどうしても必要なことだと思うのですが。

山花：スポーツものとかだとオーケイなんですよ、「ピーンチ！」で引っ張っても。ただ今は、ピンチのままではなくて、劣勢になった主人公が立ち上がるところで引っ張るんですって。そうすると○つけてもらえるらしい（笑）。でも恋愛ものに関しては、僕にはわからない難しさがありますね。それで、最近は1話完結の形にして、「お母さん」との話を引っ張っているくらいですけど……。でも、そこは別に「引き」ではなくて、「ここは読んでくれ」ってところですよね。ここは○×意識しないでガマンで描かないと。

――「読む」といえば、最近は『ラブストーリー』ではなく『ラブシチュエーション』というものがあるような気がするのですが。

山花：たぶんね、その「シチュエーション」でやっていくのが、いちばん難しいと思いますよ。僕も若いころは「いつも同じようなお話を描いて……。自分ではそういうものを描かないぞ」なんて思っていたんですけど、「描かないぞ」じゃなくて「描けないんだ」ということに、『夢で逢えたら』をやっているとき気づいたんです。毎回同じようにやっていくというのは、すごい才能ですよ。最近、僕にもちょっとできるようになってきたなーって感じがあるんで、今ならけっこううまいかも（笑）。『あかね』でも、今はわりと「ラブシチュエーション」的なものも描いているんですよ。でも、そちらよりお母さんの話が入ってくるほうが評判はいいです。ただ、これは両方あってのことで、どちらかに偏っちゃうとダメだと思うんです。7巻までけっこうストーリー中心でやってきたんですけど、あんまり評判がよくなかった。実をいうと、連載も「もう、やめようか」って担当編集の人と話すようなところまできて。それで諦めかけて開き直っちゃったら、「おもしろい」っていう声が増えてきたんですよ。「なんだ、これでよかったのか」って（笑）。あれは不思議ですね。

――最近は、あかねがコスプレに走っていたりしますが（笑）。

山花：そうなんですよね（笑）。それで、「これは山花作品じゃない」みたいな感じで、ホームページを見てくれていたファンが離れていってしまったりして。でも、ファンの方って作品ごとに新陳代謝していくもので、また新しい人たちが読んでくれるようにはなったみたいです。路線を変えた『あかね』8巻以降、『2nd.season』になってから、ホームページに集まってくれる人もまた増えはじめました。そのぶん、批判も多いんですけどね。「あんなのは描いてもらいたくない」とか、すごい怒られてます。でも、みんながみんな、ほめてくれるより、両方の意見があるほうがいいんですよ。

――読者の生の声が聞こえてくるというのは、バランス感覚のためにもいいことでは？

山花：ああ、それはいいですよ。やっぱり読者の声は勉強になりますから。そういえばチャコって犬が出てくるんですけど、「ガッツポーズするくらいでもいいんじゃないですか」なんて意見をメールでいただいて。「やってもいいのか」と思って、コップで水を飲んだのが最初でしたかね。それからハトにエサはやるし、絵本は読むし（笑）。そういうところで進化があるんです。



兄を好きになった結果の、イメチェン

――あかねは当初、いわゆる「コギャルチック」なキャラクターで、あまり一般受けしそうではない感じがしたのですが。

山花：「漫革」で連載が始まった96年って、ルーズソックスもそろそろ終わりだと言われていたころです。でも、あのころ僕、ルーズソックスが描きたくてたまらなかったんですよ（笑）。出始めたころは嫌だったんですけど。ルーズソックスをはいて渋谷を徘徊している女子高生たちに、ものすごくドラマ性を感じたんです。ダボダボのカーディガンと短いスカートとか、ああいうスタイルを開発した子たちでしたよね、あの当時のあかねちゃんたちは。ブームをスタイルとして定着させた功績がある。だから好きだったんですね。だからといって、そういう子とお話ししたりとか、それはないんですけど（笑）。街を歩く生き物のひとつとして、「かわいいなあ」と見ていましたから。

――そのあかねの外観が、なぜ今のように変化したのでしょうか。

山花：今のあかねちゃんは、「お兄ちゃん、チューして」とか「結婚しよ」とか、すごく甘えますよね。そういったセリフを昔のあかねちゃんに言わせたくなかったし、言ってほしくなかったんです。たぶん、あかねちゃん自身もそうだと思うんですよ。最初はストレートパーマをかけた髪にルーズソックスで、メイクもきつめだったろうし、ファッションもパンツルックがメインで、彼女自身がすごくプロテクションで固まっていた。そのままの形では「お兄ちゃん！」とは言えないと思うんですね。やっぱりあかねも変化しなければ。現実にお兄ちゃんが好きになったとき、「待っていてもお兄ちゃんは私を口説かないから、私が積極的にいかなくちゃ」って考えたんでしょうね。そうしたときに、女性的な戦略として変身したんだと思うんです。僕の戦略でもありますが、ああいう髪形にして装備も捨てたことで、彼女としても初めて甘えることができるようになったんですよ。

――連載が長くなると、エンディングで悩んだりしませんか？

山花：悩まないんですよ。最終回を考えるのが好きで、連載の開始当初から終わり方を考えてたりします。もちろんストーリーは生ものですから、終わり方もそのつど変わっていくんですけど。エンディングって遠いことでしょう。遠い先のことを考えるのはすごく楽しいんです。だから僕、次の作品のことを考えているときが、いちばん機嫌がいいんです。でも編集者とかスタッフにとって、次回作なんてリアリティがないんでしょうね。「ふーん、ふーん」って聞いていて、僕がひとりで暴走してしゃべってるんですけどね（笑）。

――次回作の構想はいかがなんですか。これまでに培った方法論から、また新たなものに挑戦されるのでしょうか。

山花：そうですね。……、たとえば家族ものとか……？　家族ものといってもヒューマンドラマには変わりはないのですが、やったことがないので……。恋愛マンガなら、「キスする、しない」とか「手をつなぐ、つながない」とかの見せ場はわかってますから、こういうシーンを入れればヤマになるって蓄積があるんです。これを熟練と呼んでいただけると非常にありがたいのですが（笑）。これが、家族ものとなると熟練していませんから、毎回ヤマを考えるのがたいへんだなというのが、やっぱりありますよね。「どうやって盛り上げればいいんだろう」って、今から悩んでます。

――産みの苦しみとはいえ、楽しい作業なのではありませんか？

山花：うーん、楽しければいいんですが（笑）。さきほど、次回作を考えるのがいちばん楽しいと言いましたけど、逆にいちばんつらいのは、「今」を考えることなんですよ。でも次は、今を楽しめる作品が描ければいちばんいいんですけどね。

――楽しみにしています。どうもありがとうございました。

Pioneer sound.vision.soul

11/07 on sale

税込価格 ￥1,260

PICA-0023

OP曲「えがおのてんさい」

歌／ぷちぷりーず〈山本麻里安・松岡由貴・福井裕佳梨・川澄綾子・折笠富美子〉

C/W ED曲「言えないから」歌／石田燿子

STAFF

原作・キャラクター原案：赤井孝美
監修：庵野秀明
監督：大塚雅彦
キャラクターデザイン：只野和子
シリーズ構成：花田十輝・山賀博之
アニメーション制作：GAINAX・AIC

CAST

ユーシィ：山本麻里安
グレンダ：松岡由貴
ココルー：福井裕佳梨
エルミナ：川澄綾子
ベス：折笠富美子

ぷちぷり＊ユーシィ

NHK BS-2にて
毎週月曜日夕方6時より

行く場所も帰る場所もなくした人（あなた）の心に落ちてくる、灰色の物語。

定規でまっすぐに線を引くみたいに
私は空を落ちてゆく
温かな太陽の光に包まれて
でも胸の中はチリチリした痛みでいっぱい
不思議な幸福感に包まれているのに
両手と心臓のあたりがひどく冷たい
空は怖いくらい明るく蒼いのに
この心の昏さはなんだろう——

ここは、どこ？

わたしは、だあれ？

あなたは、だあれ？

灰羽連盟

UNE FILLE QUI A DES AILES GRISES

HAIBANE-RENMEI

毎週水曜・深夜26：28～よりフジテレビにて放映中！

※第02話（10月23日放映）のみ深夜26:58～

©安倍吉俊/光輪密造工房

NEW DVD■藍より青し 第四巻 10.25 ON SALE DVD:PIBA-1374/VHS:PIVS-2484/¥6,000/DVD初回特典＝フォトカード4、特殊ピクチャーレーベル/DVD映像特典＝藍青CM集/DVD全8巻購入特典＝藍青特製はんこセット **■藍より青し 第五巻 11.22 ON SALE** DVD:PIBA-1370（初回限定版）・PIBA-1375（通常版）/VHS:PIVS-2485/¥6,000/DVD初回限定版特典＝文月晃描き下ろしDVD-BOX、藍青特製ポチ袋&イラストカードセット **■ちょびっツ Disc.5 10.25 ON SALE** DVD:PIBA-7135/VHS:PIVS-9105/¥6,000/DVD初回特典:ピクチャーレーベル/DVD全8巻購入特典＝新作映像DVD応募者全員プレゼント **■ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて KARTE.2 11.22 ON SALE** DVD:PIBA-7140（初回限定版）・PIBA-7161（通常版）/VHS:PIVS-2359/¥5,800/DVD初回限定版特典＝特製こよりちゃんフィギュア（YUJIN製）、小麦ちゃん応援グッズその2 **■まほろまてぃっく～もっと美しいもの～VOL.1 12.6 ON SALE** DVD:PIBA-1359（初回限定版）・PIBA-1361（通常版）/VHS:PIVS-2471/¥5,000/DVD初回限定版特典＝ぢたま㊙描き下ろしDVD-BOX、特殊ピクチャーレーベル、特製3Dカード1&台紙

DVD-BOX（初回限定生産のため品切れの際はご容赦ください）**■ゼンダマン DVD-BOX2＜初回限定生産＞10.25 ON SALE** DVD:PIBA-1325/¥32,000 **■クレクレタコラ DVD-BOX＜初回限定生産＞12.6 ON SALE**（店頭予約締切日：10・13）DVD:PIBD-1181/¥28,000

NEW CD■チキチキのわーる烈風伝 10.25 ON SALE CD:PICA-7052/¥2,800 **■旦那さま、お手をどうぞ 10.25 ON SALE** CD:PICA-7049/¥2,667/初回特典＝ジェントルマンカード（2枚） **■留守電メモリーズ 寿々奈鷹乃編 10.25 ON SALE** CD:PICA-7041/¥2,000 **■Memories Off～Conzert～op.1 10.25 ON SALE** CD:PICA-7053/¥2,800 **■えがおのてんさい（ぷちぷりーず）&言えないから（石田燿子）11.7 ON SALE** CD:PICA-0023/¥1,200/TVアニメ「ぷちぷり*ユーシィ」OPテーマ&EDテーマ **■揺らぐことない愛（田村直美）11.7 ON SALE** CD:PICA-0024/¥1,200/TVアニメ「GetBackers」OPテーマ （※価格表記はすべて税抜です）



Pioneer sound.vision.soul

http://www.pldc.co.jp



RONDO ROBE

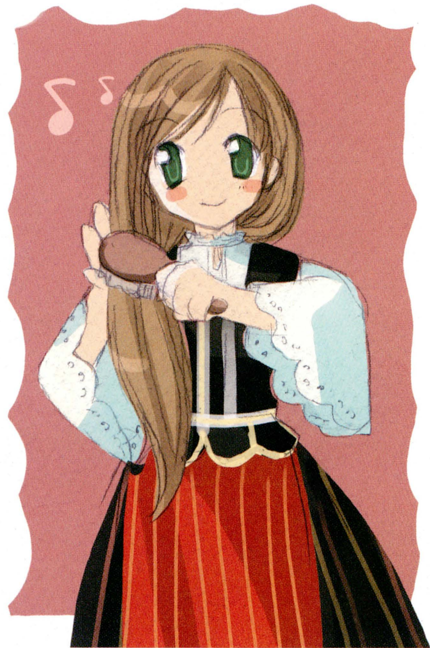
POWERED BY PIONEER LDC, INC.

A girl

●成瀬ちさと
Chisato Naruse

WITH WORLD WARDROBE

成瀬ちさとが民族衣装とともに世界各国の女の子を描き下ろす！



No.5 ダンスのお誘い

●成瀬ちさとのA GIRL

こんにちは。

世間はどんどん冬に向かって風が冷たくなったり木々が色づいたりする今日このごろですが、いかがお過ごしでしょうか。少し気が早すぎとは思いつつ、クリスマスっぽい小物をちょこちょこと買い集めたりして、ちょっとずつ冬支度？などを始めたりしています。

さてさて、今回のイラストはポーランドの民族衣装を取り上げてみました。ポーランドといっても、イメージがパッと出てこない方もいるかもしれませんが、首都はワルシャワ。ワルシャワといえばショパン。「ショパンピアノコンクール」などでも有名なあのワルシャワです。

このワルシャワ、「北のパリ」とまで言われるほど美しい街並みを誇っていたそう。悲しいことに第二次世界大戦で廃墟となってしまったらしいのですが、戦後、戦前の絵画や地図をもとに再建され、元通りの美しい街並みを取り戻したとのことです。街の人の、街への誇りと意地を感じます。

ちなみに、ちょっと仕入れたネタでは、ポーランド人は結婚指輪を右手薬指にするそうです。なんでも右手の甲にキスをする際に指輪が見えて「結婚してますヨ」と一目瞭然だからとかって。うーん……所変わればなんとやら、ですねぇ。

話がそれましたが、そんなこんなのポーランドです。ヨーロッパの民族衣装は、色的にも形的にも似てしまうのだけど、たぶん特徴はベストの裾の鱗状の作りでしょうか。



PROFILE
●成瀬ちさと
イラストレーター、キャラクターデザイナー。
現在は『F～ファナティク』（プリンセスソフト）のキャラクターデザインで大忙し。趣味は散歩。
ホームページ「Karmic Relations！」は、
http://tanpopo.on.arena.ne.jp/



こちら風花学園小等部

No.5 いつかふたりで絵本つくろうね

4年2組 ● 出席番号6番 ● 羽澄愛梨 & 出席番号7番 ● 羽澄悠梨

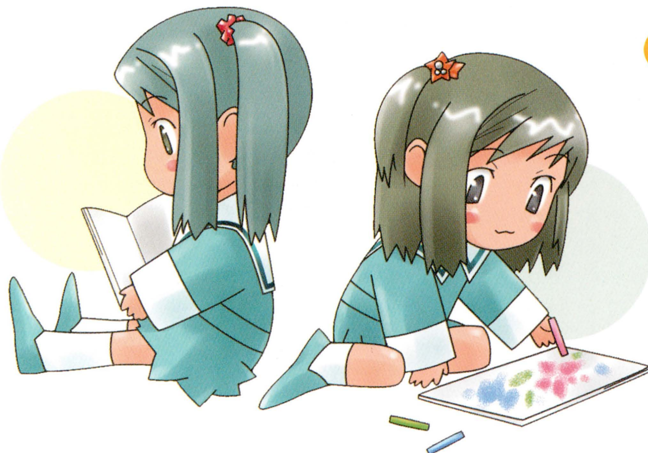
ハーブの香り漂う海沿いの町、風花町。その高台にある風花学園小等部に通うちょっと気になる女の子。こんなコってあなたのクラスにもいませんでしたか？

●近永早苗 *Sanae Chikanaga*

PROFILE

7/9生まれの蟹座のA型。(有)ムーンパロット所属。アニメーターを経て、キャラクターデザイナー・イラストレーター。代表作は『アイドル天使 ようこそようこ』『リトルラバーズ シーソーゲーム』。カエルとシブい脇役が大好き。

愛梨：……ねえ、悠梨ちゃん、まだ怒ってるの？
悠梨：あのね、ほんとは愛梨とは1週間ずーっと口ききたくないくらい怒ってたんだよ。もお、コースの半分もいかないうちに転ぶなんて。なんにもないトコでつまずくなんて。信じられないよ。
愛梨：ごめんね……。悠梨ちゃん、運動会とかクラス対抗とか、大好きなのに……。
悠梨：じゃなくって！ なんでもやるからには一番じゃないとヤなの。そりゃあ、みんながかって に選手に選んだのかもしれないけど、さ。
愛梨：ねえ。「双子だから息はぴったりでしょ」なんて言われても……、そんなことないよねえ。それに愛梨、競争って苦手なんだもの。
悠梨：あたしは、負けるのは大嫌い。ビリなんて、10年間の人生の中で、最大のクツジョクだよ。
愛梨：……ごめんねぇ。
悠梨：もういいよ。しかたないもん。それに愛梨、叱られた子犬みたいな顔するんだもの、怒れないよ。お弁当がおいしかったから、忘れちゃった。
愛梨：ママのちらし寿司、おいしいよねえ。
悠梨：愛梨、ほんとに悪いと思ってる？
愛梨：……え？ うん。もちろんだよ。なんで？
悠梨：もういい……。
愛梨：ねえ、悠梨ちゃん、見て見て。今日のちらし寿司、描いてみたの。これ、おわびに悠梨ちゃんにあげるね。
悠梨：あっ、おいしそー。じゃあ、そばに子犬の絵も描いて。愛梨みたいな顔したの。
愛梨：えー、なにそれ？ 自分の顔した犬なんて、描けないよ……。
悠梨：なんかさ、子犬の童話みたいじゃない？ あたしがお話を書くからさ、愛梨は絵を描いて。
愛梨：うーん、でもぉ……。
悠梨：いつかふたりで世界一の絵本を出すんだから、その日のために、今から練習するんだよ。
愛梨：えー、そうなの……？
悠梨：そうなの！



PROFILE!

AIRI HAZUMI

- ●名前 羽澄愛梨（姉）
- ●身長 143cm
- ●体重 36kg
- ●好き シュークリーム。ミルクティー。うたた寝。
- ●夢 絵本作家。

PROFILE!

YUURI HAZUMI

- ●名前 羽澄悠梨（妹）
- ●身長 143cm
- ●体重 36kg
- ●好き みたらし団子。日本茶。抜け道探索。読書。
- ●夢 ファンタジーか童話の作家。

- ●父 39歳。市役所勤務。映画鑑賞が趣味で、大学の映画サークル仲間だった母と結婚。お菓子のオマケ集めにハマっている。
- ●母 38歳。スプラッタ映画鑑賞中にプロポーズされたことが、今でもちょっと不満。週4回、友人の喫茶店の手伝いをしている。
- ●祖父 64歳。パソコンを使いこなし、チャットもばりばり。若々しくて、町内の老婦人たちの人気者。趣味の太極拳は師範級。



PALETTA ILLUSTRATION&ESSAY

BACK STAGE EXPRESS

●飯塚武史
Takeshi Iizuka

『サモンナイト』シリーズのキャラクターデザイナー・飯塚武史氏が、サモナイキャラの日常の一場面を描き下ろす

No.8 おイモ忘れました……

サモンナイト●制作現場から

こんにちは、飯塚です。『サモン2』メインキャラは全員描きましたので、今回はシナリオの都月さんからのリクエストもあったリプレを描きました。『1』のキャラクターは久しぶりなんで、似なくて苦労しましたが、こういう機会にこうやって再び昔のキャラクターを描けるのは、とてもうれしいことで、楽しいです。っていうほど昔の作品じゃないんですけどね。

リプレといっしょにアメルも描きましたが、このふたりは仲良さそうですね。郷土料理とか教えあったりするんだろうなーとか。アメルは新しいおイモ料理を教えてもらってます、おイモのプリンです、たぶん（郷土料理なのか……？）。

アメルがおイモ持ったイラストとか、いちどもオフィシャルで描いてないんで、いつかは描こうと思ってたんですけど……っていうかこれにおイモ持たせておけばよかった……。うわ、何で描かなかったんだろう、ちょっと後悔……。

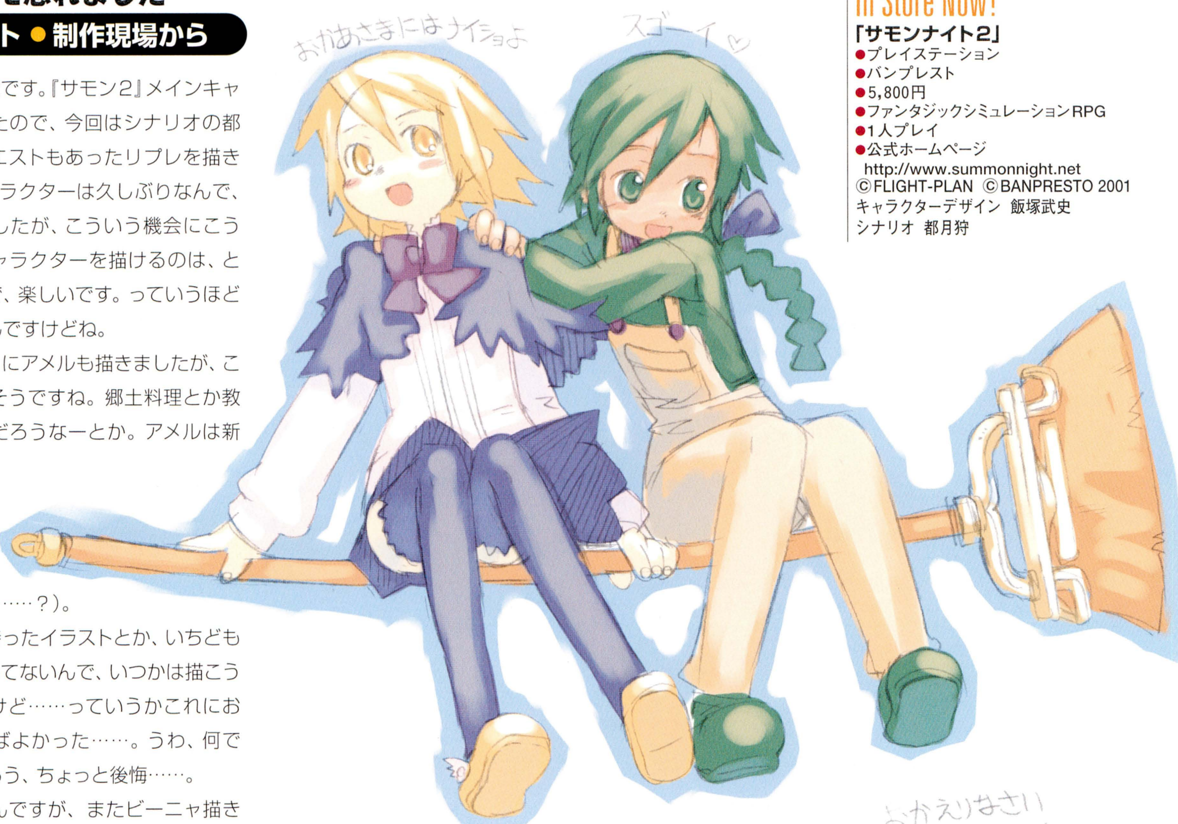
こないだ描いたんですが、またビーニャ描きたい……。今度ビーニャがまだ悪魔になる前のイラストとかも描いてみたいです。都月さんにそのへん聞いてみよう……。蒼の派閥の制服似合いそうなんですよね……。あと、そうだミモザさんも似合うかも……。そろそろ『3』のキャラなんかも良いかもです。

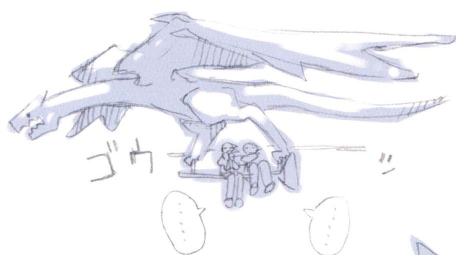
GAME INFORMATION

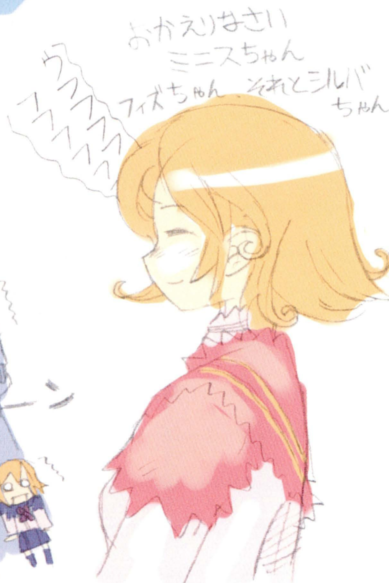
In Store Now!

「サモンナイト2」
●プレイステーション
●バンプレスト
●5,800円
●ファンタジックシミュレーションRPG
●1人プレイ
●公式ホームページ
http://www.summonnight.net

キャラクターデザイン 飯塚武史
シナリオ 都月狩









PROFILE

福岡県在住。『サモンナイト』シリーズイラストレーター&キャラクターデザイナー。「ガンダムの恋愛ゲーが出たらいいねーとか電話で1時間くらい友だちと盛り上がってみました……。ほしくないですか……？　ほしくないですね……」。









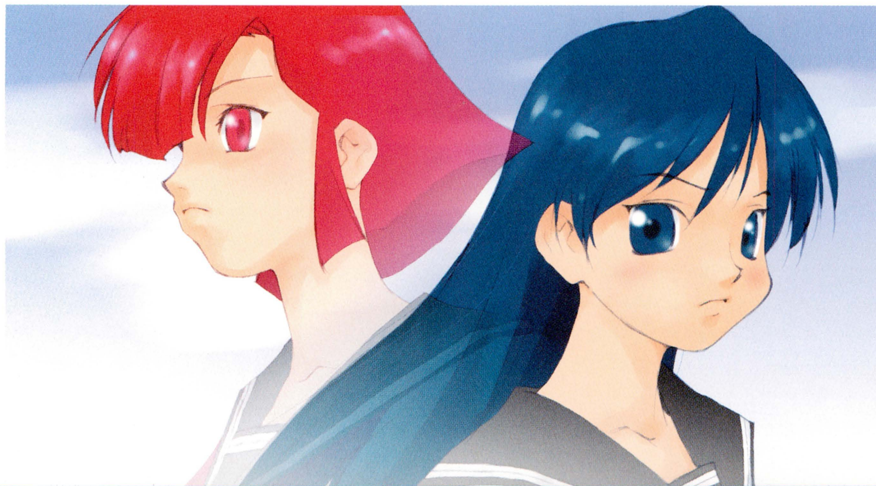




TASTY TIME

ILLUSTRATED BY TAKESHI IIZUKA





優子と、そしてライバルの麗子です。
当時X1でクリアしたのですが、
さまざまな衝撃を受けました。
ライバル麗子の壮絶な
死のシーンなど大好きでした。
後にPCエンジンやなんやらへと移植され、
シリーズを重ねましたが
自分にとってはX1版が最高です。

16 bit

SHE REMINDS ME OF THE OLD HAPPY DAYS.

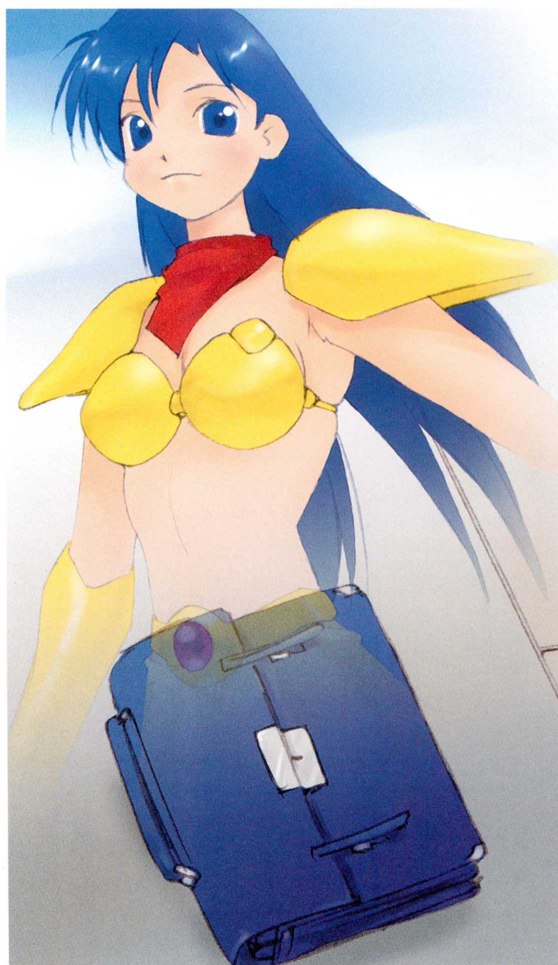
ノスタルジック連載
16ビットのヒロインたち vol.5

夢幻戦士ヴァリス 元祖女子高生ヒロイン・麻生優子

ここに登場するヒロインたちは
忘れられない、思い出深い
ゲームのヒロインたち。
そんな愛すべきオールドゲームの
ヒロインたちへ捧ぐ…。

近藤敏信

PROFILE
9/14生まれのA型。ゲーム制作集団（有）スタジオ最前線の代表にしてキャラクターデザイナー、イラストレーター、ゲームデザイナー。代表作は「海腹川背」「どきどきポヤッチオ」「機動戦艦ナデシコ・ルリルリ麻雀」「シャーマンキングカードゲーム超・占事略決」など。



異世界に行ったきり
戻ってこられないことを
カバンひとつで
表現してしまう秀逸な演出……。
そんなふうに演出されてる
ゲームなんて当時なかったしね。

今も忘れられないキャラクター＆演出の衝撃

今回はウルフチームの名作、『夢幻戦士ヴァリス』のヒロイン、麻生優子です。販売は日本テレネットでしたが制作はウルフチームでした。

最近ではイベントシーンでのムービーなど、ビジュアル的演出は当たり前ですが、当時としてはそれらを盛りこんだ貴重なゲームでした。しかも女子高生……。ギャルゲーの走りでもあったのです。当時ギャルゲーという単語すらおぼつかない状況だったので、その衝撃たるや「プロトカルチャー!!」と叫んでしまうほどでした。後にギャルゲーブームが到来してPCエンジンなどに移植されましたが、そのときはふつうのギャルゲーとして、ふつうなカンジでした。X1や88のオリジナル版『ヴァリス』は特別だったのです。

ゲームの設定は、簡単に言うと夢の世界で戦う話なのですが、ゲームオーバーになったとき、雨宿りをしていた道端にカバンだけが「ペソッ」と落ちている演出は最高でしたし、何より音楽がすばらしく、何度も何度も繰り返し聞き入ったものです。久しぶりに聞いてみたのですが、やっぱいいですね。「Miss BLUEに微笑みを」とか泣けますな！

実は告白しますと、このゲームを遊んだあと、「将来はウルフチームに対抗して羊チームを結成してゲームを作ろう！」と友人と固く誓ったのです。できた会社は羊チームではなくてスタジオ最前線でしたが……（笑）。

そんなことを思い出して、あらためて「オレの人生っていったい……」と遠い目をする33歳なのであった。

作品解説

●夢幻戦士ヴァリス

ヴァリスの戦士として選ばれたふつうの女子高生、麻生優子が世界の平和を取り戻すために戦うアクションゲーム。かわいいキャラクターとはうらはらに、ゲーム自体の難易度は高めであった。現在の「美少女ゲーム」の元祖といえるゲームで、主人公「麻生優子」と優子のライバルである「桐島麗子」は一躍人気キャラクターになった。パソコン版をオリジナルに、当時あったすべての家庭用ゲーム機に移植された。


Fantasm soldi
Valis



No Surprises ●桑島法子

Houko Kuwashima

アニメにゲームに●育ち盛り伸び盛りの法子が贈る●いつもの私ほんとの私

No.19　燃え尽きた夏、そして……

いやぁ〜、今年の夏はよりいっそう暑くありませんでしたか？　毎年のように異常気象だなんて騒いでいると、だんだん「異常」が当たり前になりそうで怖いですよね。もっとエコロジーに関心もたなくちゃと思う今日このごろです…。

「朗読夜の旅2002」で東京、千葉、大阪をまわり、町田のプラネタリウムで2回公演も行って、私、夏は燃え尽きました（笑）。来てくれたみなさん、アリガトウ。……と言いつつ、これは全然関係ないお祭りの夜の写真ですけど。エヘヘ。

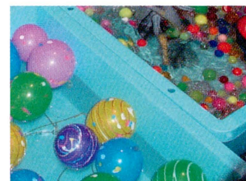
文化放送のラジオ番組「CLUBdb（ディービー）」が終わって、ちょっと淋しいなぁと思うのは、やっぱりみんなからのハガキが読めないことですね。ご新規リスナーさんとの出会い。常連リスナーさんたちへの愛着！などなど、ありましたからねぇ、やっぱり（照）。桑島は実はとっても淋しがり屋ですから（テレテレ）。朗読夜の楽屋とか、事務所宛に元リスナーちゃんからの手紙が届いたりすると、ひとりで絶叫してました（笑）。いやぁ、でもどうやら、10月からインターネットのほうで……×△□○！！　ビックリでしょ！？　詳しくはコナミさんのホームページへGO！

秋の新番アニメは、『ガンダムSEED』『グラヴィオン』『花田少年史』、そして『十二国記』にも登場！　歌ってます。またか!?　役者魂がふるえる秋、諸々、よろしくネ。









INFORMATION

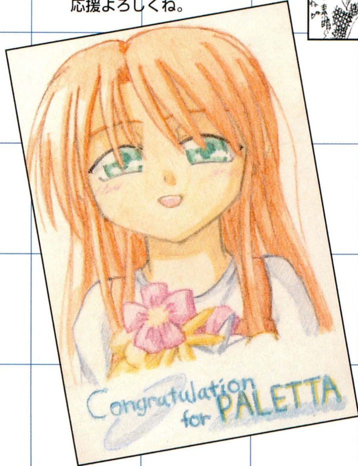
コナミのホームページAdress
http://www.konami.co.jp/kme
↑ここへいけば「db」の最新情報が！
2003年桑島法子カレンダー発売中！（アニメイト他）

読者の声 PALETTA CHAT



●埼玉県　まほスー
この秋はまほろさんが帰ってきてくれました!

●東京都　アサマトオル
PALETTA1周年記念イラスト。ありがとうございます。これからもがんばりますので応援よろしくね。



●宮城県　邏羅
『2』では彼女の息子が主人公。いまから発売が楽しみですね。





●岩手県　絵夢ゆーと
今回のゲーム版『ギャラクシーエンジェル』の記事はいかがでしたか。感想をお待ちしてます。



●大阪府　かたせなの
『Kanon』より月宮あゆ。また雪の季節がやってきますね。Keyの新作『CLANNAD』も期待です。

Welcome to the party of PALETTA FROM READERS

投稿イラストも回を追うごとに増えてきて、編集部ではうれしい悲鳴があがっている今日このごろ。PALETTAもぶじ2年目に突入したので、もっともっとイラストが届くとうれしいな〜。



●神奈川県　台頭
近藤先生の連載に触発されたのか、『忍者ウォーリアーズ』をBGMにこのイラストを描いたそうです。

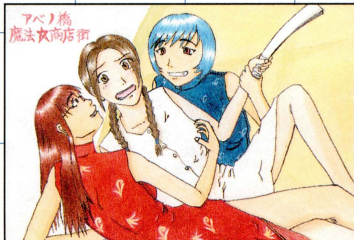
●北海道　黄瀬コウ
「年賀状ですいません」と黄瀬さん。いえいえ、気にせずガンガン投稿してください。





●福岡県　桐野茉半
パフェッルが大好きという桐野さん。左端にいるルウの表情もグッドです。





●千葉県　鳩戸大奎
『アベノ橋魔法☆商店街』の3人娘。アニメのゆる〜い雰囲気がよく出てますね。

●愛媛県　加藤洋之
夏バテでダウンしていたという加藤さん。これからは寒くなりますので、カゼなどひかないよう体調には注意です。

PALETTAは、みなさまからのイラスト&おたよりをお待ちしております。

1. イラスト投稿のお約束
100ミリ×148ミリの官製ハガキサイズ。
縦・横、カラー・モノクロ、どちらでもOK。
裏面に住所、お名前、電話番号、年齢と、キャラクター名、作品名(オリジナルキャラの場合は、なくても可)を明記。ペンネーム希望の方は、ペンネームも忘れずに。

2. おたより投稿のお約束
なるべく、読みやすい黒ペンやワープロで。添付されているアンケートハガキのフリースペースで間に合わせてしまってもOK。というか、小ネタはそのほうが経済的。
住所、お名前、電話番号、年齢を明記。ペンネーム希望の方はペンネームも書いてね。

投稿のあて先
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
PALETTA編集部
「読者ページ」係

●うるし原氏のインタビューを読んでいたら『ラングリッサー』MD版をプレイしなおしたくなって、メガドライブを押し入れから引っ張り出してきました。さて……この散らかった部屋をどーしよう(汗)。
(愛知県・宮本茂さん)

☆とりあえずほっといて遊ぶのが吉かと。

●『ちょびっツ』、阿部氏のインタビューで、人間とパソコン(ロボット)の未来などについての考え方を読んで、すごく納得してしまいました。実は『ちょびっツ』を見ながら「すごい美形のロボットがほしいなあ」などと思ったのですが、逆に『ちょびっツ』を見て人とのつきあいを考え直さないといけないのかもしれないと思ってしまいました。
(兵庫県・おしずさん)

☆「リセットできる人間関係はない」という言葉、ドキッとしましたよね。

●昔、ある雑誌を買うと先着順でうるし原智志先生の描き下ろしポスターがもらえるということが。でも仕事で行けず、母にむりに頼んで買ってきてもらった。今思うとひどいことをしたと反省。水着姿の絵やったし……すまん、母よ!
(大阪府・上田光秀さん)

☆ええお母さんやのぉ。

●7月はじめ、仕事で北海道に行ったんだけど、キタキツネの親子に朝食を根こそぎ食べられてしまって散々でした。ほんと、キツネって人を化かすんだな(笑)。
栃木県(黒田誠さん)

☆朝食を……って、野宿ですか?　でも化かされてみたい、キタキツネになら。

●「16 bitのヒロインたち」の『ニンジャウォーリアーズ』。ラストでおっさんが謎のボタンを押すとKUNOICHIは爆発し、膝から崩れ落ちます。ミッションさえ成功すればもう用ずみってことですな。一所懸命がんばったのにぃーっ!　泣いたよー、泣いたさー。記事を読んで、今からサントラCDでも聞くことにします。泣くよー、泣くさー。
(大阪府・あきろと83さん)

☆えぐえぐ……(もらい泣き)。

●中学のころ友人とプールにいったとき。タヌキソバを水着にこぼしたTくんは、幼児用プールで水着を洗ってました。幼児用プールの水面に浮かぶ揚げ玉が、なんか切なかったです。
(東京都・沙虎さん)

☆切なく遠い、ひと夏の想い出……。その揚げ玉は、どーなったのだろうか。

●先日の夜、寝ぼけた妹が両親の寝室へ。泣きながら「お兄ちゃんが部屋で脱皮してるの一」と訴えたらしい。
(富山県・山口比呂さん)

☆い、いったいなにしてたんですか!?

PRESENT for YOU

PALETTA 読者プレゼント

「芸術の秋」にちなんで、芸術的なスケブイラストをプレゼント。描いてくださったクリエイターのみなさまに感謝！
応募のきまりをよく読んで、希望プレゼントの番号も忘れずに！



1
介錯直筆イラスト／1名



2
松尾ゆきひろ直筆イラスト／1名



3
大野哲也直筆イラスト／1名



4
風上旬直筆イラスト／1名



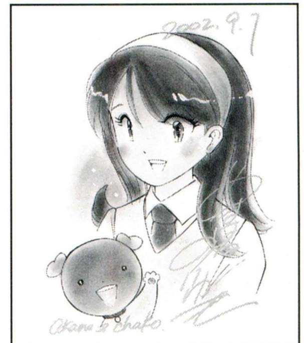
5
橘あかり直筆イラスト／1名



6
大島美和直筆イラスト／1名



7
渡辺真由美直筆イラスト／1名



8
山花典之直筆イラスト／1名



9
水上広樹直筆イラスト／1名

10
「りぜるまいん」番組宣伝ポスター／5名
■提供：m.o.e.





11
手を洗お～ポスター／6名

12
「魔法遣いに大切なこと」クリアファイル／5名
■提供：大映・パイオニアLDC





当選おめでとう！
大事にしてね
応援してね～！

13
「妹―あかね―」テレカ／1名
■提供：山花典之

NOW PRINTING

14
PALETTA vol.5 表紙テレカ／100名

2002 夏号プレゼント当選者

1　うるし原智志直筆イラスト
- 埼玉県　渋谷一馬

2　成瀬ちさと直筆イラスト
- 岡山県　小野田達也

3　滝川悠直筆イラスト
- 静岡県　小澤けいじ

4　ぢたま㊊直筆イラスト
- 千葉県　かぐら

5　芦奈野ひとし直筆イラスト
- 東京都　龍野裕子

6　希咲直筆イラスト
- 東京都　りゅう

7　阿部恒直筆イラスト
- 福島県　鴨田忠幸

8　ぢたま㊊サイン入り「まほろまてぃっく」コミック1～5巻セット
- 和歌山県　桜ん坊

9　うるし原智志 漫画原稿＆セル画
- 愛知県　友枝敬貴
- 大阪府　山本山
- 京都府　鈴木一久
- 埼玉県　岡崎健夫
- 東京都　石田博
- 徳島県　桜井結香
- 新潟県　箱岩聖里奈
- 広島県　加納貴志
- 福岡県　クリックマシン
- 北海道　美夜

10　メモリアルソング声優色紙
- 大阪府　ミサト
- 東京都　なおっち

11　「藍より青し」ポスター
- 大阪府　青の風
- 鹿児島県　さっちょん
- 神奈川県　まくたん
- 東京都　Aki
- 東京都　花川明
- 東京都　日野英成
- 奈良県　Bluemoon
- 兵庫県　岩井三郎
- 宮城県　瀬戸誠
- 和歌山県　笠木秀樹

12　GAME NOVELエンジェリックセレナーデ
- 愛知県　加藤洋之
- 愛知県　草苅降雨
- 岩手県　吉田孝
- 宮城県　邏羅

13　PALETTA VOL.4 表紙テレカ
- 愛知県　岩田友和
- 愛知県　スタジオ ナイン・ツー
- 愛知県　びびんば
- 愛知県　Me
- 愛知県　三輪真
- 秋田県　すたべい
- 石川県　カナ
- 茨城県　大久保晃
- 茨城県　すも～
- 茨城県　テルン
- 岩手県　JさんLOVE
- 岩手県　TK0611A
- 岩手県　藤井誠
- 愛媛県　林原涼
- 大分県　ぱあまな
- 大阪府　さきぞー
- 大阪府　田中謙介
- 大阪府　ちょ～ろ～
- 大阪府　野田修
- 大阪府　らんまる
- 岡山県　天雄星
- 岡山県　マロン
- 香川県　森下誉英
- 神奈川県　浦田裕岐
- 神奈川県　エンジェル
- 神奈川県　カイト
- 神奈川県　haji@
- 神奈川県　比内宏文
- 岐阜県　鈴木隆広
- 京都府　タカユキ
- 京都府　バールくん
- 熊本県　中嶋寛
- 群馬県　金子文也
- 群馬県　高野利喜雄
- 群馬県　吉野キング
- 埼玉県　天川浩一
- 埼玉県　石井孝典
- 埼玉県　尾台真哉
- 埼玉県　神林努
- 埼玉県　ギャラクシー
- 埼玉県　GSYUN
- 埼玉県　小松正和
- 埼玉県　下町奉行
- 埼玉県　沈志祥
- 埼玉県　広重大輔
- 埼玉県　護城茂昭
- 滋賀県　CARD3
- 静岡県　ORJE-120kg
- 静岡県　服部浩二
- 島根県　ジル
- 千葉県　L.H.E.
- 千葉県　緒方誠
- 千葉県　コッコ
- 千葉県　ハナモゲラ
- 千葉県　早川幸秀
- 千葉県　別府良一
- 千葉県　もこもこ
- 東京都　片尾和真
- 東京都　鴨頭和生
- 東京都　川瀬勲
- 東京都　韓孝淳
- 東京都　北明大
- 東京都　CAROL
- 東京都　佐藤久義
- 東京都　佐野誠
- 東京都　高橋佳輔
- 東京都　高部之利
- 東京都　パレッ娘
- 東京都　平林宏之
- 栃木県　石島和行
- 栃木県　大山一成
- 栃木県　織田泰明
- 栃木県　木之内昌宏
- 栃木県　グリグリ
- 栃木県　舘野弘司
- 栃木県　手塚俊一
- 栃木県　保坂智子
- 鳥取県　かおりん
- 富山県　棚田純
- 長崎県　ハル
- 長野県　熊谷一修
- 長野県　Bt
- 兵庫県　川村健
- 兵庫県　岸本耕一
- 兵庫県　たくあん
- 兵庫県　ドラフラワー
- 兵庫県　福永浩也
- 広島県　サルマタケ
- 福岡県　イカロス翔
- 福岡県　ガンバレ優気
- 福岡県　スーさん
- 福島県　NEMO
- 北海道　北林孝文
- 北海道　TAO
- 北海道　ポロ
- 三重県　K・S
- 宮城県　アナログ
- 宮城県　長谷川恵
- 山形県　秋久保尚
- 山形県　元富山の薬売り

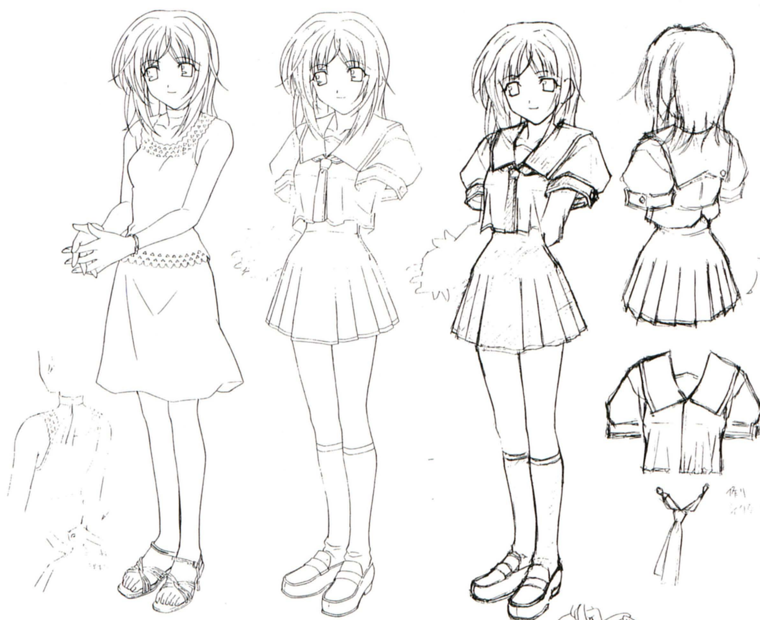
（敬称略）

HOW TO APPLY
応募方法

添付されているアンケートハガキに、
必要項目（お名前、ご住所など）と
希望プレゼントの番号、
アンケートの回答を記入してお送りください。
フリースペースには編集部への
メッセージ、記事の感想、近況報告など、
なんでも好きなことを書いてね。
抽選のうえ、当選者を
PALETTA vol.6（2003年1月18日発売予定）
にて発表いたします。

締切

2002.11.31
（消印有効）



荷嶋音緒

市川コメント 従来の位置づけでいうところのメインヒロイン的キャラ作りをしています。細かい顔の表情とか、キャラクターデザインの方も非常に気をつかっていらっしゃいました。性格は社交的で世話好きです。かってに現れてかってに世話して帰っていく（笑）。尽くすタイプですね。

松尾コメント いちばん最初に作ったキャラで、わりと順調にできました。しっかり者の優しいお姉さんというイメージで、見た目に優しく感じるよう描いたつもりです。トロンとした目にしてみましたが、メインヒロインのひとりと聞いていたので、よかったのかと相談したりしました。けっこう自分のイメージどおりにできた感じで、好きなキャラです。

児玉響

市川コメント 格好は大人っぽく見えますが、中身は子どもです。コギャル系キャラクターですね。周囲のことなどおかまいなしに、自分をどんどん出していくタイプです。悪役になってしまいがちな性格ですが、飾らない人間の自然な姿をもつ子として、純粋に見えるように作りました。

松尾コメント 実は、いちばん苦労したキャラです。ルーズな髪と服がめんどうで。髪形とかは、自分でも描きにくいです。もっと「かわいかっこよく」描いてあげたいのですが……。自分が担当したキャラの中ではいちばん表情豊かなキャラなので、そのへんはおもしろいですね。変な顔しても似合うというか（笑）。

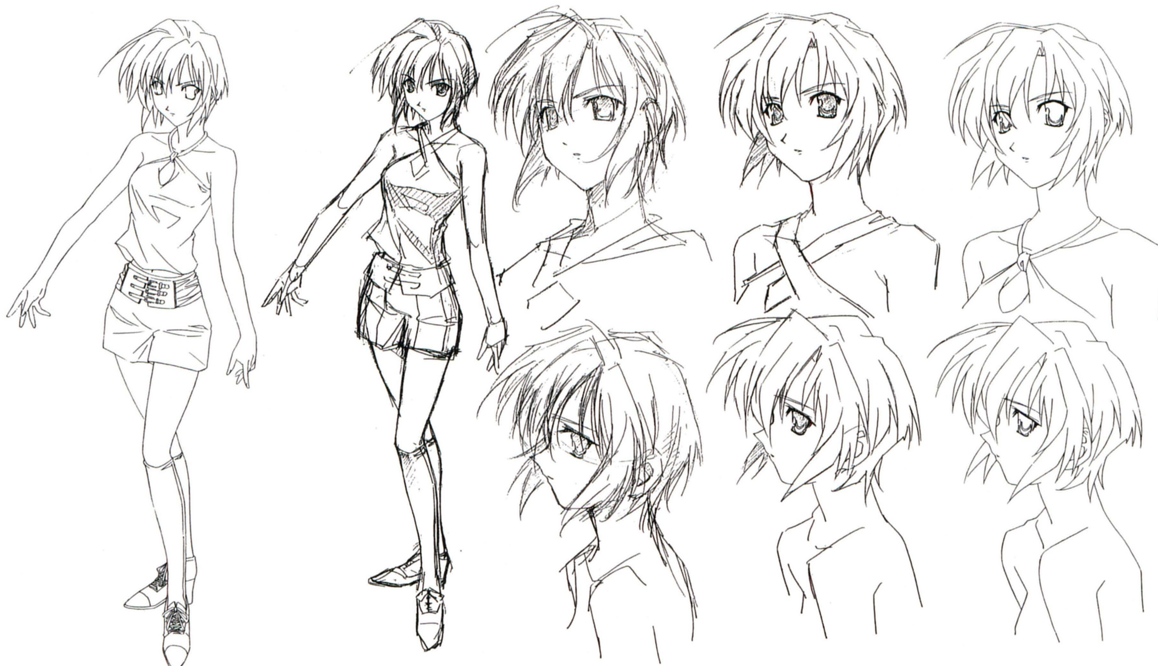
●「想い出にかわる君～Memories Off～」

それぞれの想い……

キャラクター設定資料集

シリーズの新たな出発点となり、登場キャラクターが一新された『想い出にかわる君』。恋愛模様を彩る7人のキャラクターについて、プロデューサー、キャラクターデザイナーの視点から語っていただいた。

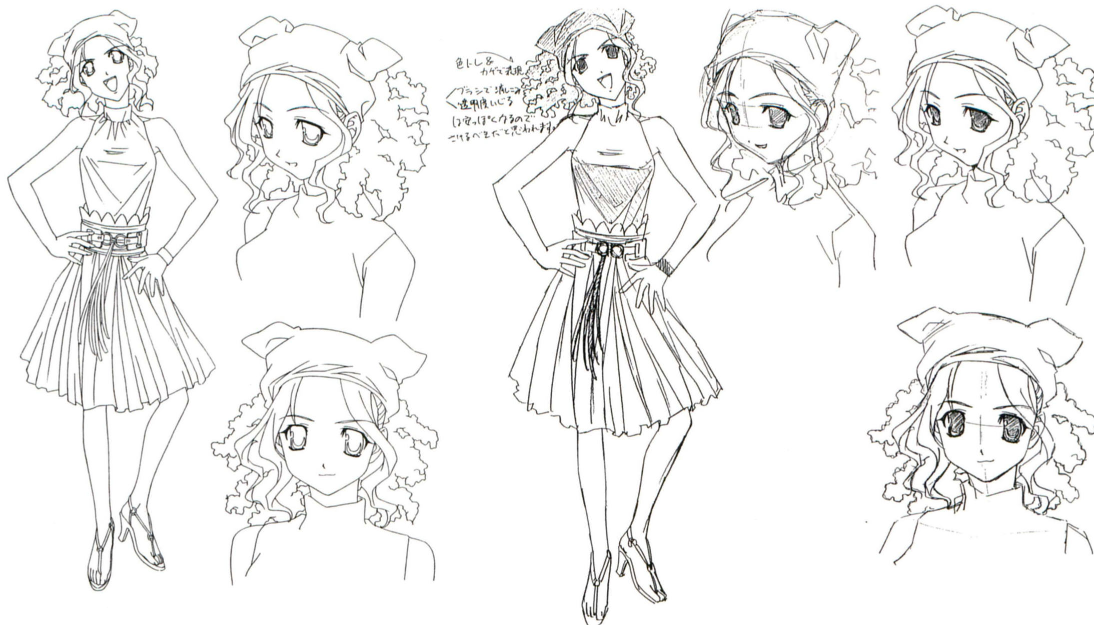
GAME INFORMATION
2002.11.28 In Store!
「想い出にかわる君～Memories Off～」
●プレイステーション2／ドリームキャスト
●キッド　●6,800円
●恋愛アドベンチャー　●1人プレイ



黒須カナタ

市川コメント 「かっこいい、スカした女の子」というのがキーワードでした。バイクに乗るし、ショートカットで男勝りに見えるんだけど、ボーイッシュとはまた別の系統のかっこよさを追求しました。声がかわいい感じなので、キツイだけじゃない、カナタ独特の魅力が出たと思います。

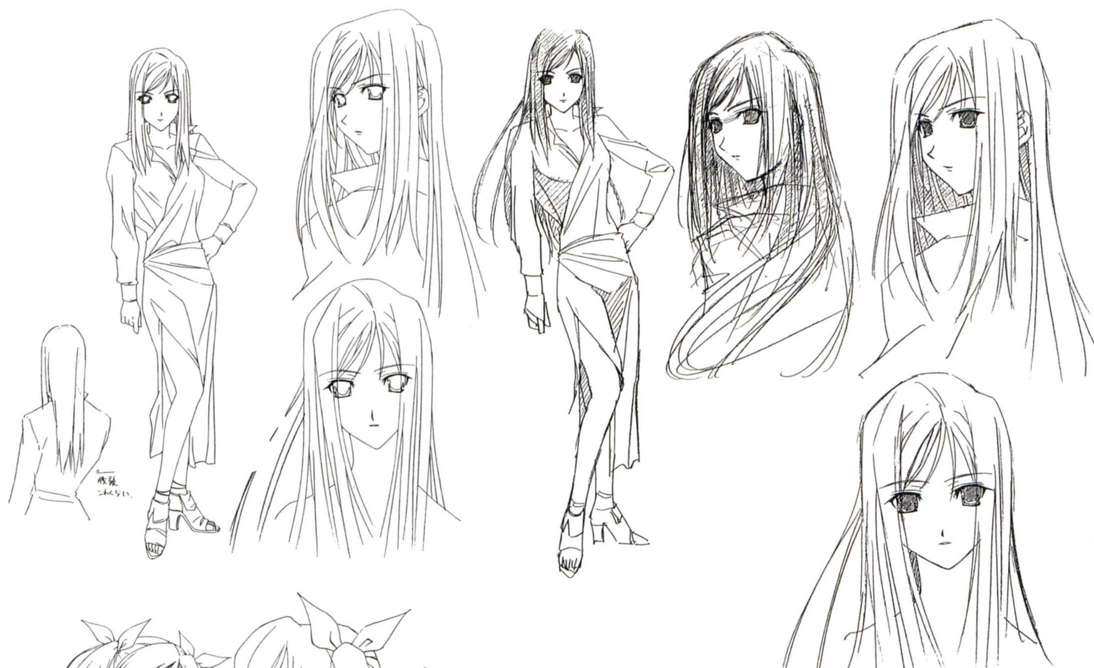
輿水コメント ライターの思い入れがもっとも強かったのが、カナタです。ですから、いちばんチェックが厳しかったですね。「クールで、何で生計を立てているのかもわからないようなキャラ」ということでしたが、実際のゲーム内では意外と表情豊かで、あとで作業したものほど当初のイメージからかけ離れてかわいくなっていっちゃってます。



北原那由多

市川コメント ゲームのキャラクターで、こういうタイプのデザインは珍しいですよね。表現が難しい髪形をしてるんですが、キャラデザさんの苦心の甲斐あって、こんなにかわいいキャラになりました。性格もまた、かわいいんですよ。おしゃべりで明るい。でも、心の中に闇をもっています。

輿水コメント 原案を見ていちばんビックリしたのが那由多でした（笑）。現実にはいくらでもありそうな服装や髪形でも、そういった日常から切り離されたところに存在するのがギャルゲーキャラのデザインだと思っていましたので、これはどう料理したものか、と……。せめて表情くらいかわいくなってくれればと、とくに注意しながらの作業になりました。みんな完成が心配だったようで、最初に作業に入ったキャラです。



鳴海沙子

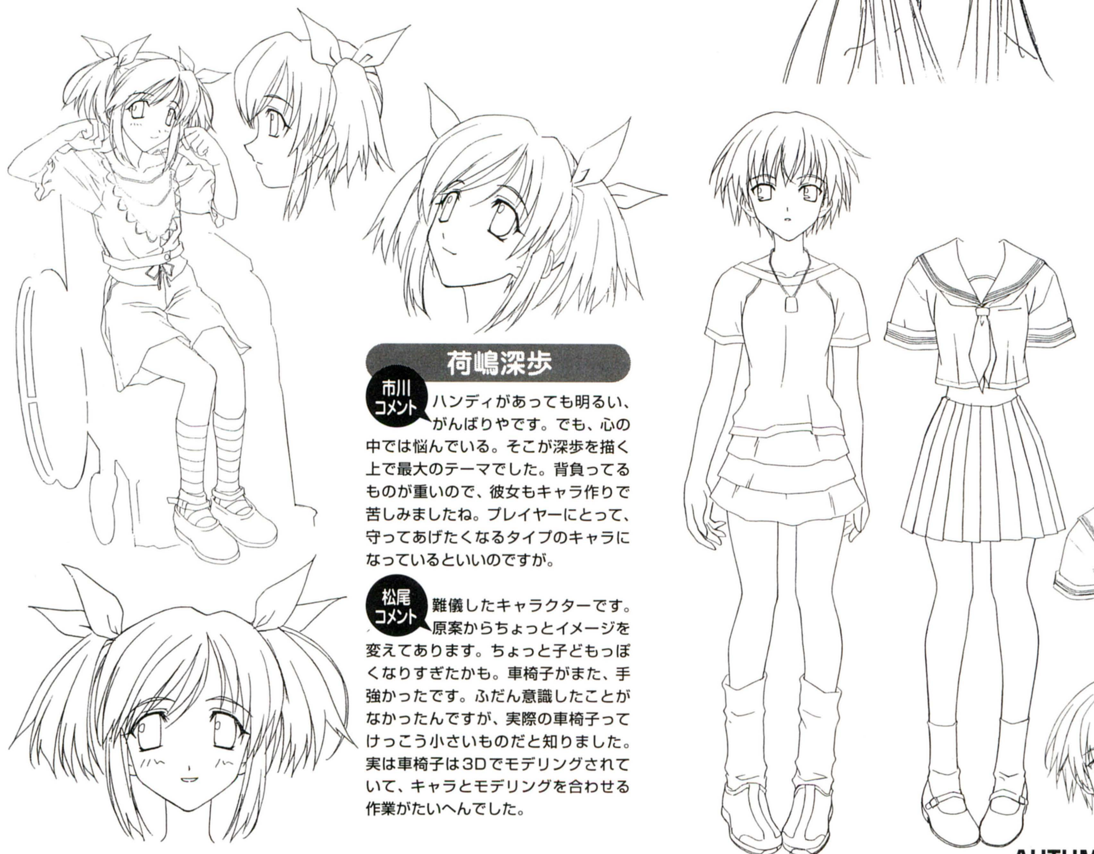
市川コメント 那由多と同質の闇を、心の中に抱えています。彼女はそれを隠そうとしていません。主人公に対しても、最初は完全に拒絶してますね。無愛想で取りつく島もない。服装も黒づくめで、異質な空気を漂わせています。たくさん謎があるキャラなので、ぜひ解明してください。

輿水コメント キャラクターの文章での設定と絵のイメージがいちばん近かったのが沙子です。性格もああなので、表情の変化も少なくていいし、ポーズも少ない。着せ替えもなくていいとのことなので、作業員である僕にとってはいちばんいい子ですね（笑）。目が髪で隠れるデザインなので処理の仕方をちょっと話し合った程度で、ほとんど苦労はありませんでした。

百瀬環

市川コメント 無感動、無表情な女の子です。感情を表に出すのを恐れているんですね。人に嫌われないようにと、それればかりに気をつかいすぎて、自分の内側にこもってしまう。どう心を開いていくかがテーマです。イベントシーンではけっこう表情が豊かになりますので、お楽しみに。

松尾コメント 原案を見て、いちばん手強そうだったのはこの子でした。設定では最初、気弱げでおどおどしてるような感じだと受け止めていたのですが、途中で市川さんから実はそうじゃなく「無関心げ」なキャラだったと言われて、描き直しになったのでした。だけど実際描いた絵は、そんな設定を忘れさせてくれるようなものが多かったと思います。



荷嶋深歩

市川コメント ハンディがあっても明るい、がんばりやです。でも、心の中では悩んでいる。そこが深歩を描く上で最大のテーマでした。背負ってるものが重いので、彼女もキャラ作りで苦しみましたね。プレイヤーにとって、守ってあげたくなるタイプのキャラになっているといいのですが。

松尾コメント 難儀したキャラクターです。原案からちょっとイメージを変えてあります。ちょっと子どもっぽくなりすぎたかも。車椅子がまた、手強かったです。ふだん意識したことがなかったんですが、実際の車椅子ってけっこう小さいものだと知りました。実は車椅子は3Dでモデリングされていて、キャラとモデリングを合わせる作業がたいへんでした。

中原小麦
まじかるナースこむぎ

●「ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて」
まじかるナース VS まじかるメイド!
キャラクター原案●渡辺あきおインタビュー

**小麦の魅力、もっともっと!
こんどはデザインコンセプトに焦点をあてて。
まじかるナース&まじかるメイドの
秘密が今明かされる!**

──小麦の着る衣装が凝っていますね。

渡辺：彼女の私服とかはいいの出そうと思って、ちょっと時間をかけました。僕的にはかなり気に入ってるんですけど。昔の服装のイメージを崩さずに、『マジカルて』版のコスチュームをと考えました。冒頭の映画のシーンの小麦のコスチュームもわりと好きで。見えないかもしれませんが、あれ、ネコの尻尾がついてて、ネコ耳の帽子をかぶってます。黒っぽい色でまとめて、なんか黒ネコっぽいような。わりとかわいくまとまったかなと。私服に関しては、大きいダボシャツで、肩が出てるのがキャッチーかなって。ダボシャツが股が見えるか見えないかくらいまでのびてて、なおかつスパッツっていうのは萌えるんじゃないかとか。あと、ニーソックスでもコギャルのルーズソックスみたいなダボダボ感があるのがいいかなとか。今までにない感じの服装でうまくまとめられたかなと思ってます。『ソウルテイカー』ではヒールの高い靴をはいてたんですけど、今回は丸っこい女の子っぽい靴で。

──渡辺さんとしては、思い入れがあるキャラですね。

渡辺：やっぱり桃井はるこさんが声やってくれたのがでかい。というか、元々桃井さんの声のイメージから絵を起こした感じだったんです。ほんとに声あててもらえたらいいなと思って描いてました。桃井さんはラジオ番組で知りました。わりと声優っぽいっていうか、かわいい声出されてたので印象に残って。だいぶ前から、いろんなアニメで「桃井はるこさんがいい」って言ってたんです。でも声優プロダクションに所属している方じゃなかったんで、コンタクトのとりようがなくて。もう何かにつけて桃井はるこ、桃井はるこって言ってたら、『ソウルテイカー』で引っ掛かってくれました。

──小麦のデザインで苦労はなかったですか?

渡辺：パソコンの着ぐるみがね。あれはもう僕の手に負えなくて、監督の武本(康弘)さんにお願いしました。武本さんは元々絵描きで、コンテも自分で描かれてたんですよ。僕もいろいろ描いたけど、今いちしっくりこなくて。コンテのままでいいんじゃないかと(笑)。悩んだのは、パソコンをどこまで描いたらいいのかってこと。あんなの、キーボードとかくっつけて描いてたら、作画がたいへんじゃないですか。僕は設定だけで作画には関わらないわけだし。それで武本さんに相談したら、「まかせてもらえるんだったら描きますよ」ということだったので、おまかせしました。あとマジカルメスとか、注射器とか。



――こよりはなぜメイド服なのですか？

渡辺：こよりも、『ソウルテイカー』のDVD5巻目の特典映像で初登場したんですよ。小麦のライバルキャラみたいなのを出してくれって言われて、デザインしました。2カットだけ出てるんです。そのときに、ナースとメイドというのは決まってた気がするんですけど。対になる感じで。

――監督のご希望ですか？

渡辺：いや。誰が言ったのかな（笑）。

――渡辺さんですか（笑）。

渡辺：まあ、たぶん。ナース服の次に萌えはメイドだろうって（笑）。で、小麦がずん胴なのに対して、プロポーションがいいっていうふうに区別化すると、わりとおもしろくなるんじゃないかな、と。

――こよりは二重人格ですが、その設定も渡辺さんが？

渡辺：それはプロデューサーかな。僕は変身したあとの姿しか考えてませんから。変身前がおとなしいっていうのは、おそらくプロデューサーが作ったのでは（笑）。

――小麦のような隠し設定などありますか？

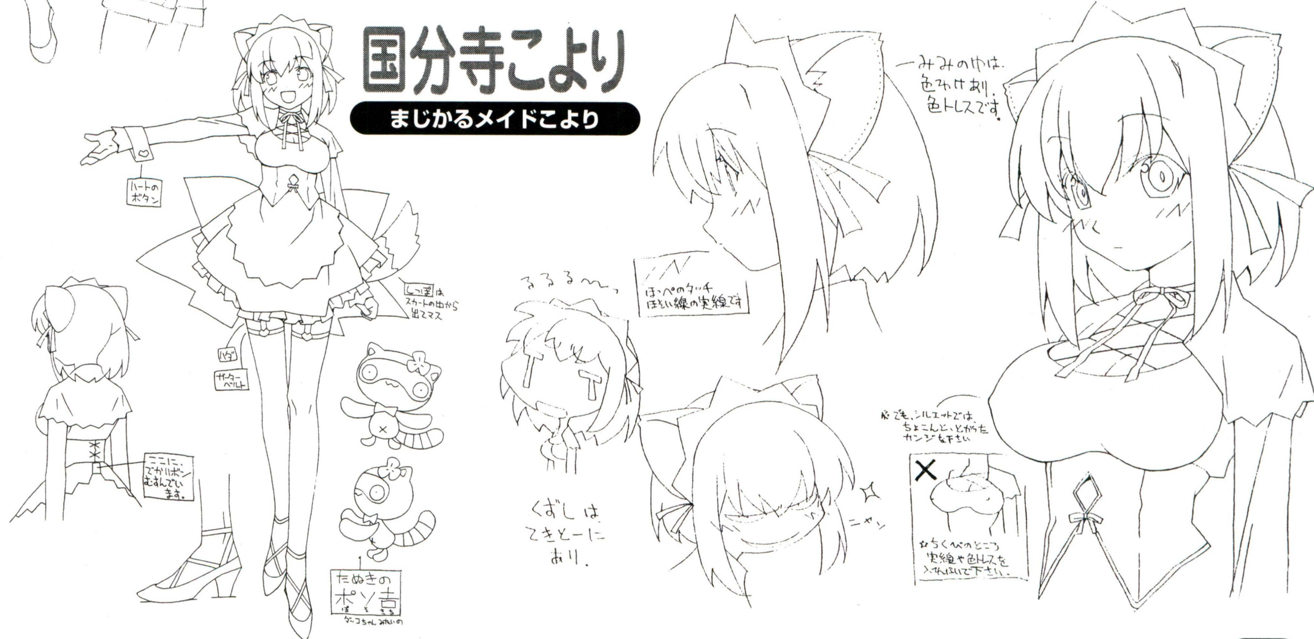
渡辺：こよりの変身後も、ビーストチェンジした姿なんですよ。あの尻尾と耳は本物です。で、肩にタヌキのマスコットくっつけてるんですけど、あれは生きてるかもしれないです。もしかしたらしゃべるかもしれません。ムギまるみたいな感じで。あのタヌキはダッコちゃんのイメージで描きました。ちなみに肩にタヌキついてますが、こよりは別にタヌキなわけじゃないですよ。モモンガなんです。だから、ぶっとい尻尾が生えている。あれ、タヌキじゃないんです（笑）。

――タヌキもぶっとい尻尾生えてますが？

渡辺：たしかね、タヌキの尻尾は黒でシマシマなんですけど、こよりの尻尾は茶色で先がぼそぼそです。モモンガの尻尾と耳がついていて。小麦が「タヌキだ！」って言うのに、「私はタヌキじゃないのよ！！」っていうようなやり取りができればいいんじゃないですかね（笑）。

国分寺こより

まじかるメイドこより



●「りぜるまいん」最高のアニメに感謝！

原作●スギサキユキルインタビュー

「『りぜるまいん』とは"ジェットコースターマンガ"」漫画家スギサキユキルが語る、原作コミックとキャラクターそしてアニメ。知られざる『りぜるまいん』のアナザーサイドに迫る！

りぜるは「地雷」!?

──コミックを描かれたきっかけは？

スギサキ：元々はマンガ用ではなく、アニメーション用に企画書を起こしたんです。その試作品として「読み切りでいちどマンガを描いてみないか」と担当に薦められ、描いてみました。当初連載の予定はなかったんですが、アニメ化決定と同時に連載もスタートすることになり、コミック版『りぜるまいん』が誕生しました。

──タイトルの由来を教えてください。

スギサキ：タイトルにどうしても主人公の名前を入れたかったんです。できればひらがなで、あまり日本ぽくない名前で、覚えやすいものを考えた結果「りぜる」になりました。「まいん」は最初、りぜるとパパたちは岩城家の地下に住んでいるという設定で、りぜるが泣くたびにずどーんと地下から爆発するので、これは「地雷」だなと。で、「りぜるまいん」。イメージの根底に「物騒かわいいタイトル」っていうのがあったのです。

──「押しかけ幼な妻」というシチュエーションはどこから？

スギサキ：「考えた」というより「思いついた」ですね。もしくは「降りてきた」。押しかけ幼な妻の話を描きたかったのではなく、主人公が幼な妻だったってことなんですが。理屈をこねるより、直感でつっ走りました。そんな感じが作品にも出まくってます。

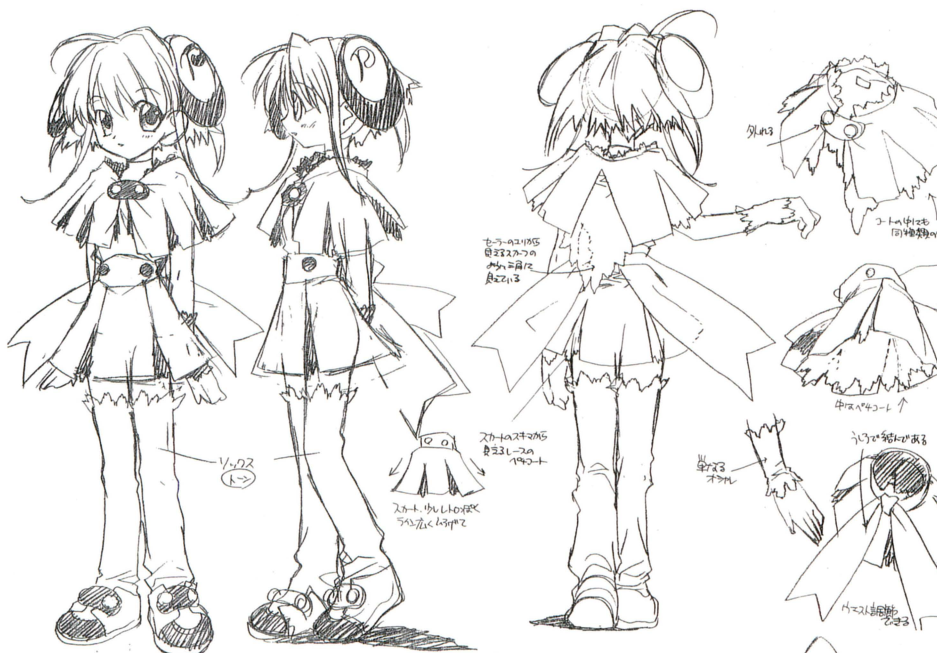
──子どもになったり、大人になったりできるりぜるを思いつかれたきっかけは？

スギサキ：話の流れで自然と……。友紀が根っから「年上好き」ということと、そもそもなぜ「年上好き」なのかという糸口につながるきっかけでもあります。現実世界でも、女の子は急に大人になるもので、その色気にドギマギする（振り回される？）もうひとりの主人公（友紀）というのもおもしろいのではないかと。それに、りぜるは実は友紀より年上ですからね。

どきどきしながら観てます

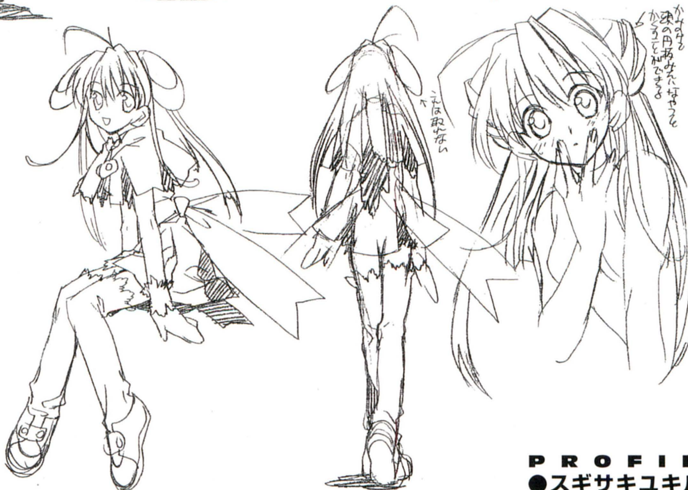
──アニメ版のご感想は？

スギサキ：最高です。原作はあくまで「マンガ」という形であり、それが映像の「アニメ」になるときに違いが出てくるのが正しい形。マンガにはマンガのテンポ、アニメにはアニメのノリがあると考えます。マンガで描きたくても描けなかったことを、アニメでやっていただいているというか。とにかく最高です。荒川さんの脚本は毎回おもしろいですし、大島さんの描かれるキャラははじけんばかりにかわゆく、松村監督のすばらしい采配に感嘆し、エグゼクティブプロデューサーの久米さんにはよい意味でぶっ飛ばしたアニメにしていただきました。音楽もバッチリかわいく、かと思えば泣かせる系があったり、ジャンルが幅広いです。音響もキャストのみなさんも最高です。ほかにもアニメに関係してくださったみなさんに、心から感謝を。



りぜる

スギサキコメント「イメージが明確にあったので、すんなり決まりました。声のイメージも、この時点で釘宮理恵さんだ！と思っていましたので運命です。デザインは早かったです。白にピンクのレース、ちょっとかぼちゃ気味のくまさんパンツ。容姿はちょっと外国の子どもを意識しました。だから明るい髪に青い目なんです。初期のデザインはかなりシンプル……もっと子どもらしい格好だったんですが、パパが3人になってしまい、それならおめかししまくるだろうと、今のフリフリになりました。つまり、あれはパパの趣味。夏服はアニメオリジナルですが、背中がシースルーでかわいいです。コミックで描けなかったのが残念でした」



アダルトりぜる

スギサキコメント「アダルトのほうは円盤が妙なコスプレっぽく見えてしまって頭身的に邪魔だったので、髪でくるんでしまいました。円盤が見えないので、友紀も一瞬アダルトりぜるが"りぜる"と気がつかないわけです。基本的に17歳くらいのイメージで作ったんですが……。コミックでももっといろんなおしゃれをさせたかったのですが、その願望はアニメのほうで炸裂してます」



PROFILE

●スギサキユキル（杉崎ゆきる）
Yukiru Sugisaki

12月26日生まれ。血液型O型。

漫画家。デビュー作は『ナマイキのN』（角川書店）。代表作は『りぜるまいん』『D・N・ANGEL』『ブレンパワード（原作：富野由悠季）』、『女神候補生』。最新作は『ラグーンエンジン』。幼少からふつうの演劇好きな人生を送り、会社勤めを経て漫画家に。

「最近はわりと演劇に足を運んでいます。薦められたnightwishで頭を振っていたかと思うと、a1を聴いてみたり、『スチュアート・リトル』やリサとガスパールに心を奪われたりと、あっちこっち行き来してます。『D・N・ANGEL』がアニメにしていただけるそうで、すごいです！　近々発売の『ラグーンエンジン』の単行本もひと☆工夫ありますので、チェックしていただけるととてもうれしいです」

『D・N・ANGEL』7巻　あすかコミックス　角川書店刊　520円（SPECIAL EDITION）、420円（通常版）の2種類発売中。

……観るときは純粋に視聴者として観てます。どきどきしながら。

――アニメ第2シリーズへのメッセージをお願いします。

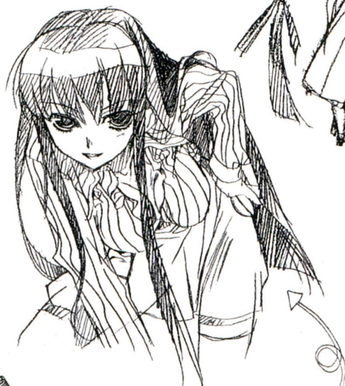
スギサキ：第2シリーズは、アダルトりぜるの豪華絢爛ファッションショーの炸裂に始まり、泣きあり、エッチあり、ライバル出現ありの「これでもか」な内容。中でもとてもたいせつなのはりぜると友紀のラブストーリーです。「あらあらあら（赤面）」なシーンもありますが、恋愛を真剣に描けばこそ。観てくださる方も泣いたり笑ったり、ちょっと陶酔してもらえるとうれしいです。……なんか応援より宣伝ですね。でもほんとうにおもしろいので。

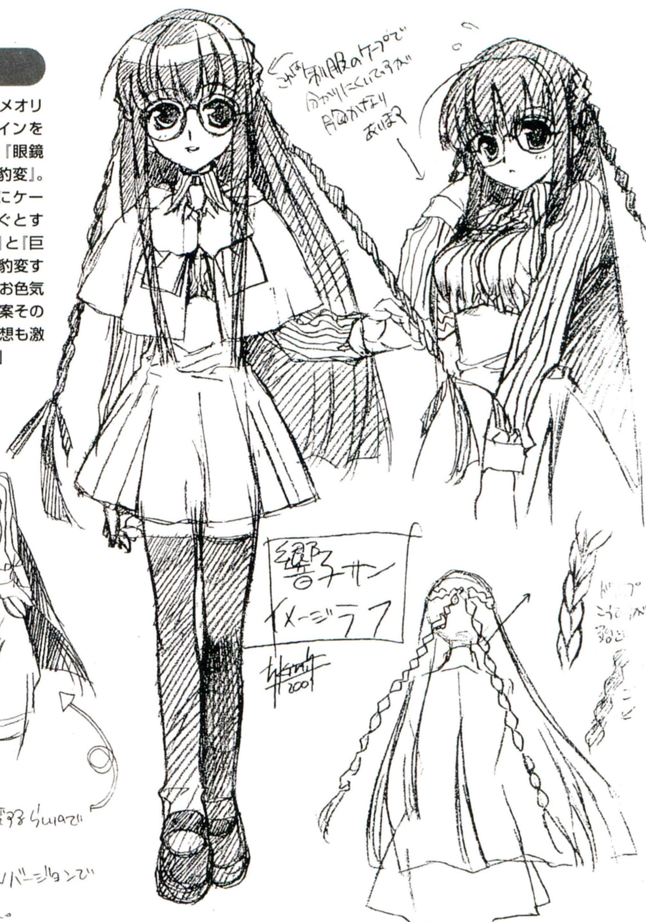
――読者へのメッセージをお願いします。

スギサキ：今からでも全然間に合いますので、『りぜるまいん』、見てくださいませ。おまけにちょっと気になったら、単行本も出てますので、そちらもぜひお供に。今回はありがとうございました！

八千草響子

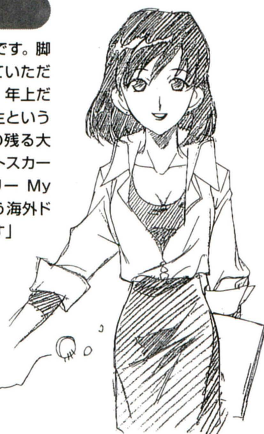
スギサキコメント 「このキャラもアニメオリジナルです。デザインを依頼されてわかったことは、『眼鏡っ娘』『巨乳』『眼鏡を取ると豹変』。制服のストライプのシャツにケープで巨乳を隠してます。脱ぐとすごい。ちなみに友紀は『年上』と『巨乳』好き。眼鏡を外すとどう豹変するのかわからなかったので、お色気モードで描いてみたら、その案そのままで、さらに力持ちに。妄想も激しく敵なしです、このキャラ」





井端菜摘

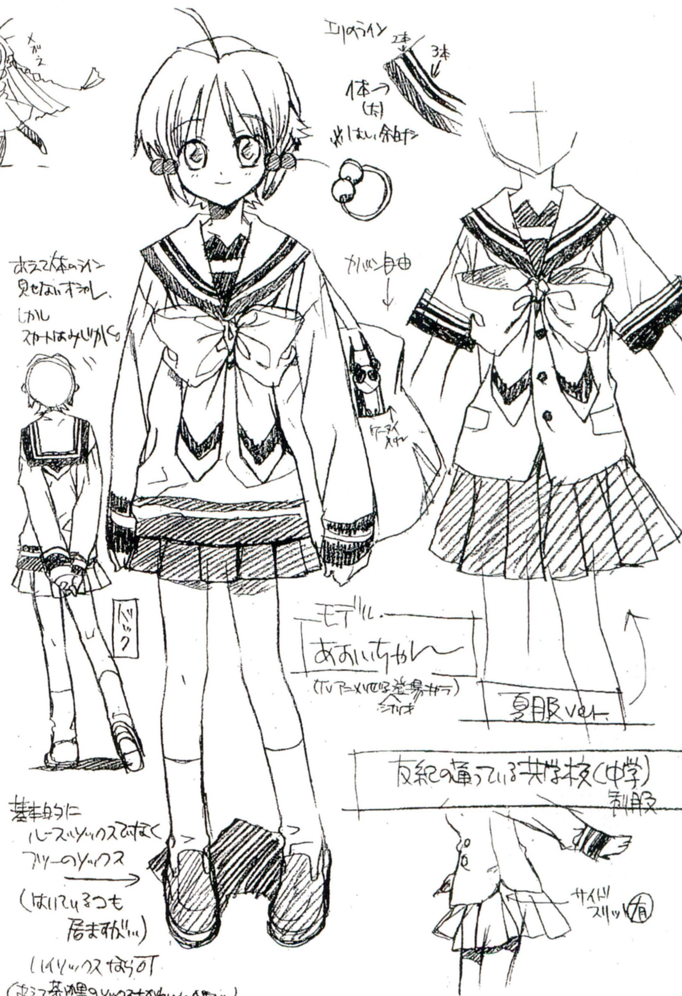
スギサキコメント 「コミックでは名前がなかったんです。脚本段階でぴったりの名前をつけていただいて、コミックもその名前になっています。年上だけど、ちょっと抜けてて かまいたくなる先生というイメージで描きました。どこかかわいさの残る大人の女教師。胸元開きぎみのシャツとタイトスカートは外せません。特にファッションは『アリー My Love』（原題『アリー・マクビール』）という海外ドラマの主人公、アリーがちょっとモデルです」





聖本あおい

スギサキコメント 「アニメオリジナルキャラです。このキャラもすんなりデザインが決まりました。左右の髪飾りは、昔ああいう髪形の同級生の女子がいまして、『ユニークな結び方だなあ』と印象に残ったのが出てきたのかも。コミックでもアニメでも回を重ねるごとにキャラが立ってきて、アニメ版では"あおいちゃんキック"なる必殺技をかますほどに。りぜるとは女の友情で結ばれています。アニメ用に描き下ろしたキャラなんですが、ついコミックにも出してしまいました」





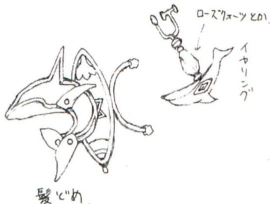


COMIC INFORMATION
2002.11.1 In Store!
「魔法遣いに大切なこと」
●原作：山田典枝／コミック：よしづきくみち
●740円
●角川ドラゴンコミックス（角川書店刊）

ANIME INFORMATION
2003.Jan. On Air!
「魔法遣いに大切なこと」
●放映時間未定
●テレビ朝日　CS「ファミリー劇場」
http://www.yume-mahou.com/

案2：ユメはイルカ好きという設定。
普通魔法使いは身に付けたり
道具として使うものにかざすモチーフは
トカゲやヘビ、狼等魔術的意味を
持つ（自己の力を増幅させる）もの
にするところ、ユメはかわいくて
大好きなイルカ…本人いわく、
「かわいすぎて魔力が上がる！」
天才のつき抜け方＋ユメらしい、
又外見的キャラクタライズにも一役
買うかと思った案です。

（漫画用2話でユメが綾乃を連れて
魔法を色々試す際にクジラが出て
くるところをイルカ好きという理由で
イルカにしてみたりとか…）









リボン、ヘアバンド等。

↑
なんというかアジャスター式
っぽい（？）もの
デザイン的これは一番
気に入ってます。
というか話毎にこれら使い
回すというのも良いかと。

小道具



案1：山田さんのおっしゃる様に遠野から
出て来た娘が垢抜けるという
ステップにおいて例えば前記の
1から4の絵に、2から3の絵に
といった感じで髪を切ったり髪型を
がらりと変えたり（ミリンダになかば
強引に「あんたダサイわね」とか言わ
れていじられた等の理由で）思い
切っても見ている方には判り易いし面白い
かと思いました。

漫画において第一話と最終話で
ユメが外見的にもいかに変わった
（成長した）かは見所のひとつで、
一話では普通の服にショボい髪型、
最終話では魔法局のパリッとした制服
に垢抜けた髪型、という対比も
顔付き以外に盛り込むと判り易いかと。







表情集









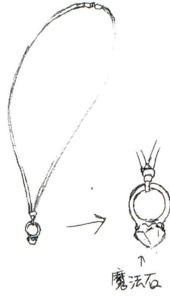


●「魔法遣いに大切なこと～SOMEDAY'S DREAMERS」
息づかいが聞こえるようなキャラを

漫画家・アニメ版キャラクター原案●よしづきくみちインタビュー

まるで1枚のイラストのように完成されたキャラクターラフ画。
マンガ連載以前のキャラ設定に至るまでのラフ画の数々を
よしづき氏のコメントとともにご紹介。

案3：指輪をはめているとの事で、普通にシンプルな指輪ははめているが魔法力の行使に中心的役割を持つようなごつくて強力な指輪はネックレスにして身に付けているというのはいかがでしょう。小山田が理由をたずねると、「ごつい指輪苦手だし、なんかこれは指先より心臓に近い所にあった方が力が増す気がする」とか。普通の魔法使いとは感性や考え方が違うエピソードとしても。



リボンの構造

セーラー服も持っていていいかと。上京時とか着用。



案4：寝ぐせ癖

すぐに寝ぐせが出来て、又それに気付かず人に指摘される事が多い。ちょっとドジなキャラを出すのにシンプルだが効果のある要素かと思いました。漫画の第一話扉で遠野の景色をバックに決意の表情で一見決まっているユメに寝ぐせを付け、母に「寝グセ直ってねえヨ」とかツッコまれる、等

魔法使用時。





よしづきコメント

菊地ユメ

「ユメは描くうえで特徴があまりないんです。自分の中でのスタンダードな顔なんですけど、そうであるがゆえに、ちょっと気を抜くと別人になってしまったり。『ああ、この顔は違うな』ということもけっこうあって。ユメはあのはねてる毛が唯一の記号なので（笑）、顔はほんとうに気が抜けないです。連載中に変わってきましたね。自分の描き方も変わりましたし、もともと物語の進行でだんだんあか抜けさせたいなと思っていたので。でももっと読者にもわかる形でやりたかったかな。おしゃれ感覚の成長みたいなのもやってみたかったんですけど」

ねまき。

ユメ制服
（魔法使いとして研修を修了した時、後に着用）





この姿で母と再会したらさぞ晴れがましい気分になる事と思います。
ワンド、ソード装備。

小山田が用意した魔法局の正式な研修生の制服。
出張等出先ではこの服で小山田宅では私服でもいいかも…。
接客の時は山田さんのおっしゃっていた白シャツにコットンパンツとか。

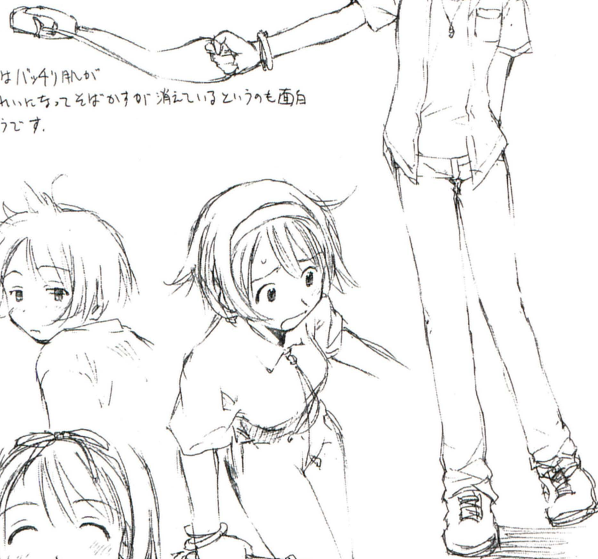


魔法省のマークの部分がユメの魔法で勝手にイルカになってたりとか（笑）

えりは白くするとより見習い（学生？）っぽくなります。



結局大して以前のと変わりばえしないのですが(汗)、
このユメをベースにヘアバンドしたり前はワの様な
髪型したり、が希望です。文を読んで最初の
インスピレーションを大事にした結果となりました。
1や2の様な髪からのチェンジ案も特に漫画
では是非やってみたいです。あとそばかすもアリ
はアリですが回を追う毎に少なくして最終回
にはバッチリ肌が
きれいになってそばかすが消えているというのも面白
そうです。





私的希望

小山田事務所
女子制服

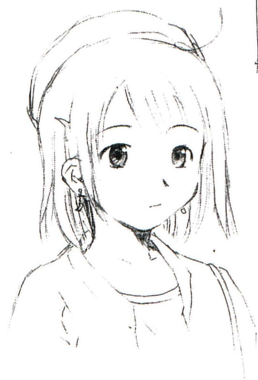
案：小山田魔法事務所の制服。
依頼を遂行している時、応対している時
などに着用。日本全国個々の事務所
で服のデザインは異なる。

(パッケージや本の表紙等、デザイン的に
こういう設定を用意した方がキャッチーに
作る事がしやすいかと。)



髪型等ユメ
バージョン

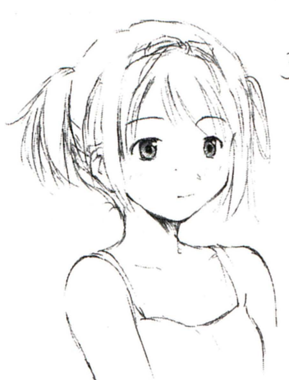




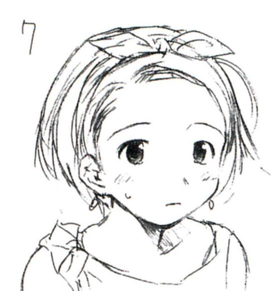












3、後ろで2つにまとめている。長さは
1と同じ位、あかぬけすぎな
感じなのでそばかすプラス。

4、前回と同じ髪型でリボンなし、
3のようなリボンもありかと。
リボンを外すとやけにインパクトが
なくなるので魔法にまつわるデザイン
的イヤリングを追加。

1：田舎の子の精一杯のおしゃれな感じ。
「その帽子にその服装はちょっと…」
みたいな(笑)。

2：三ツあみにそばかす。田舎っ子の典型。
しかしパワーストーンのイヤリング等魔法
使いらしさも備える。

7：リボンでまとめている。幼なさが
きわだった。6、7、とショートでも
割といじれると思われます。

8：4にヘアバンド(?)追加。

4と8はやはり私的に
推したいです。

5：まゆを太く、ポニーテールに。芯の強さが
出ると思います。

6：目を少々ツリ目に、右に髪どめ。
ほとんど別人に…。

よしづきコメント

菊地エツコ

「若いころの美人なエツコがまず浮かんで。それが年とったらどうなるかなと。農業をやってるという設定ですが、恰幅のいい豪快な感じより、ちょっときれいなお母さん。美人だった名残りをもちつつ、田舎に溶けこんでるってデザインにしてみようかなと。これもすんなりとおりました。あんまり出番ないんですが(笑)。手間のかからなかったキャラです」





よしづきコメント

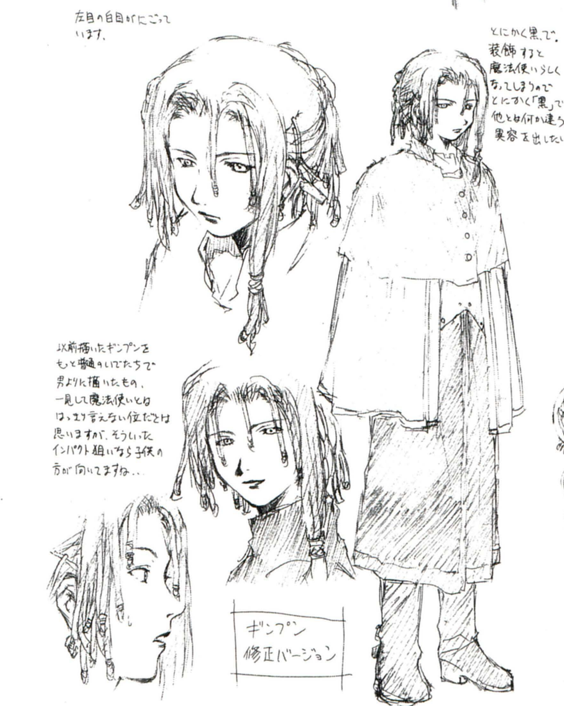
小山田雅美

「担当編集さんに勧められて映画『ワンダフルライフ』を観たんです。モデルのARATA扮する登場人物が、外見とかもさっぱりした感じで、小山田のイメージになりました。マンガでは喫煙シーンないままなんですが、ほんとは煙草の似合う男なんですよ。わりと保守的に固めちゃったキャラなんですが、山田さんが書いたアニメのシナリオを見たら、小山田はけっこうくだけた感じなんです。そのほうがおもしろいんで『ああ失敗したな。俺もこうやっとけばよかったな』と思いました。さすがに原作者だなという感じでね。小山田はもっと明るいキャラにならなきゃ、幸せになれないなあ(笑)」

ギンプン

よしづきコメント

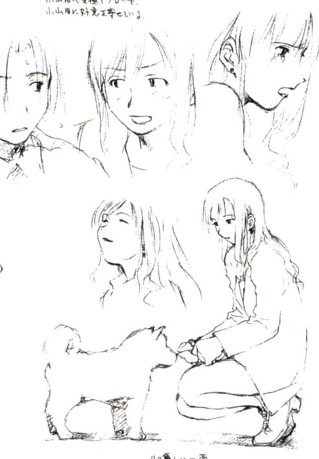
「山田さんいわく、なんでもあり(笑)。自由な反面、煮つめるのがむずかしくて。結局、いろいろ描いて、その中からぱっと見で『これはギンプンだ』っていうデザインを拾うことにしました。そこに目隠ししたギンプンもあって。謎っぽいし、デザイン的にも見ばえがするし、現実離れしすぎてもいないし。原型をこれに決めて、髪形などは描いたデザインの中からいいとこどりする形で決まりました。銀髪からの名前だそうなので、ギンプンのドレッドヘアは銀です。目隠しは『風の谷のナウシカ』のマンガで、怪しげな僧たちが目隠しをして超能力を使うのを見て、『特殊能力もってるすごそうな人は、目隠ししたうえで何かを見てるんじゃないかな』って発想でした」

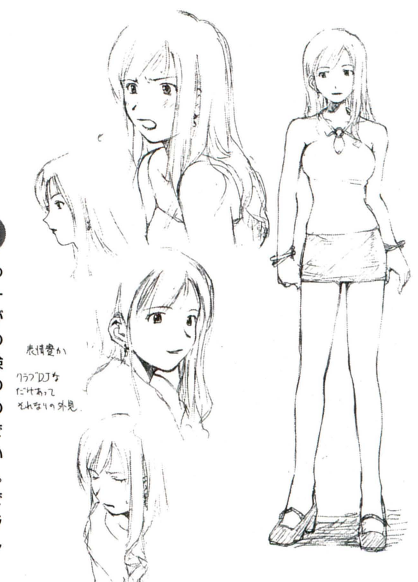












森川瑠奈

よしづきコメント

「アニメオリジナルキャラです。江戸っ子、ちゃきちゃき、元気な子です。髪はうしろふたつで分けると決まってたんで、髪形には悩みませんでした。表情はもちろん、サンダルばきとか、髪の飾りとか、そのへんで活発さを主張して、ふつうの子どもとは違った感じを出してます。アニメで動くのが楽しみです」

よしづきコメント

アンジェラ

「アニメオリジナルキャラです。最初の固い、冷たい、無表情のイメージで描いたキャラなので、それがシナリオによってどう変わっていくのかなって、アニメ見るのがすごく楽しみです」

ミリンダ

よしづきコメント

「サルサバーのDJといわれて。今までサルサバーに行ったことないし、そこのDJがどういう人かもわからなかったので、ネットでサルサバー、DJを検索して。写真見たらふつうのDJの格好でした。アロハとかそっち系の人かと思ってたから(笑)。それで私がもってるDJのイメージで描いたら、すんなり受け入れてもらって。いちばん苦労のなかったキャラです。表情もけっこう豊かなので、ラフ設定にもいろんな表情描きました。楽しいし描きやすいですね」

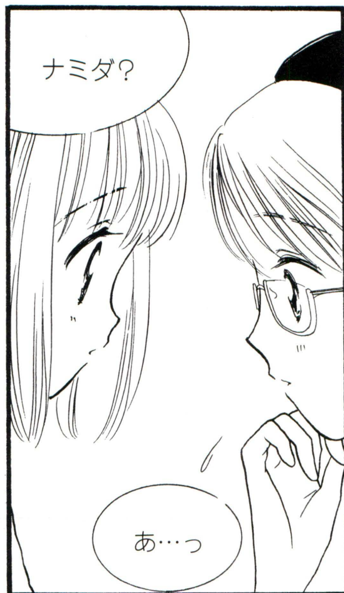
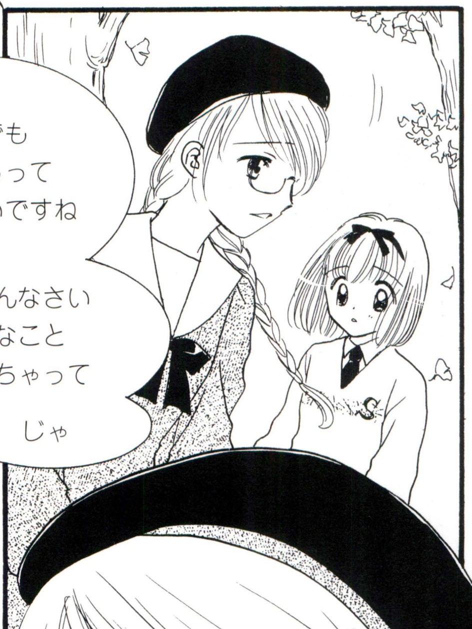
あゆみゆい
moe 萌えの目つぼ

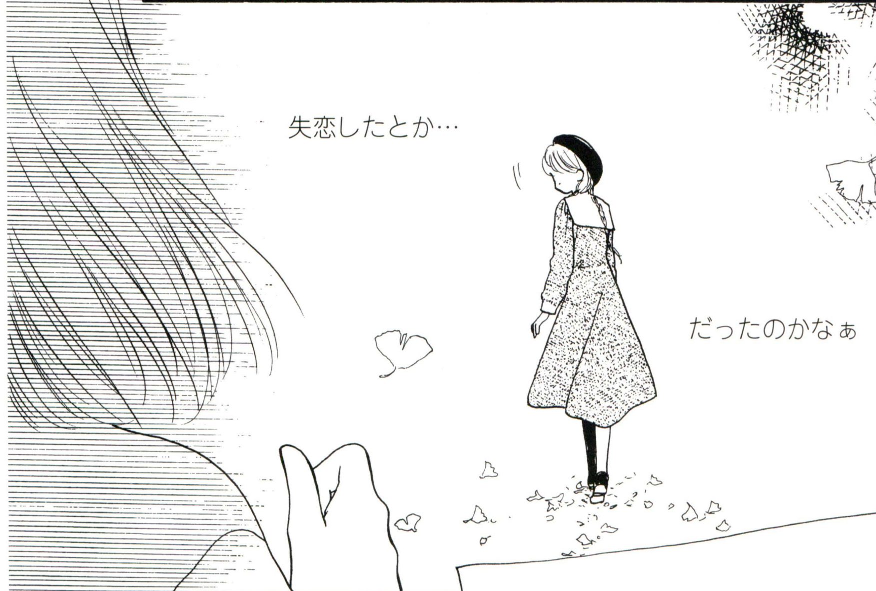
第3回●ナ・ミ・ダ

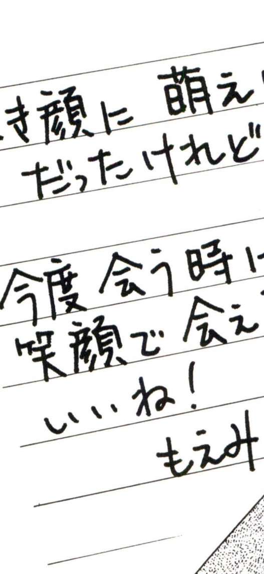
PROFILE
●あゆみゆい
Yui Ayumi
2月3日生まれの水瓶座。東京都出身。血液型A型。
「なかよし」を中心に活動中の少女漫画家。1987年、『ひまわりイリュージョン』でデビュー。代表作は『チム・チム・チェリー』『ようこそ！微笑寮へ』『デリシャス！』『ぜんまいじかけのティナ』など。
「年末に向けて、いろいろ進行中です。忙しくなりそうな予感」。
http://www5e.biglobe.ne.jp/~room-a/

わたし、萌美。高校1年生。家族は両親と弟がいます。
趣味は……女の子ウォッチング！
今回はふとしたことで出会った女の子にドキドキッ。
女の子ならではの女の子の萌えポイント教えちゃいます。




ちょっと今日
悲しいことがあって

ナミダ?
あ…っ

いつまでも
涙がでるって
おかしいですね
ごめんなさい
ヘンなこと
いっちゃって
じゃ

げ…元気
出して
くださいね!

失恋したとか…
だったのかなぁ

恋やぶれ
秘かに涙する少女…!
萌美の
萌え帳♥
萌えっすよ　萌え!


泣き顔に 萌え♥
だったけれど
今度会う時には
笑顔で会えると
いいね!
もえみ♥

QUIET TALK

取材の現場から

記事中では書けなかった取材時の
エピソードを少しだけ公開します。
ここを読めば、クリエイターさんの
意外な一面が見えるかもしれません。

介錯さん取材記

そのマルチな活躍ぶりからもわかるとおり、お忙しい介錯さん。お仕事の合間をぬってのインタビュー中も、原稿アップの確認電話が入ったりしてドキドキものでした。

インタビュー記事を読んでいただければわかるかと思いますが、太田さん、七戸さんおふたりの関係は学生時代から培われた年季の入ったもので、そのやり取りを聞いているだけで楽しい時間を過ごすことができました（いかんいかん、取材になってない！）。

ところで、一通りのゲーム機が接続されたテレビモニタの近くに、話題の『鉄騎』のコンソールを発見。そ、それにしてもデカッ！　これでは自分の住宅事情を考えると、置けるスペースは……と思った記者でした。

大野哲也さん取材記

『パンドラの夢』には制服が３タイプあります。どうしてこうなったかというと、大野さんが３つデザインしたものの、どれを採用するか選べなかったからだとか。「どうしても選べなかったので、学年ごとに違うデザインということにしちゃえばいいや！と思ったんですよ。もしくは私立の女子校とかでよくあるような、自分の好きなデザインの制服を買ってもいいよっていうシステムでもいいんかな、と」。う～ん、ナイスあとづけ♪　こうして作品世界は厚みを増していくんですね。

岩崎良明さん×黒田洋介さん　祖父バカ秘話

『まおちゃん』に圧倒的な存在感を誇る３人の幕僚長。その誕生秘話を聞いてみた。

岩崎：最初は「お父さん」だったんです。幕僚長が自分の娘を防衛隊にという設定で。

黒田：そしたら、赤松さんが３人のお祖父さん幕僚長のデザインを描いてくれて。ぬいぐるみもってる幕僚長も全部、赤松さんのアイデアです。考えてみれば、お祖父ちゃんに孫がすりよっていくのは当たり前。30代のお父さんだと変にリアリティーが出て、「お父さん！」とくっついていくと、すごく媚びてるようにも感じるし。赤松さんの案でお祖父さんになったので、これだったらべったべたの祖父バカにしてもだいじょうぶだなって思いました。

岩崎：まおたちも、お祖父ちゃんの視点から孫を見たときのかわいさが出ればいいかなと思います。

黒田：なんか思わずこづかいあげたくなるようなかわいさですね（笑）。

『小麦ちゃん』第２話は

なんと、東京ビッグ○イトがロボットに！　ゆりかもめが腕に変形。ノコギリのオブジェが武器になってお台場を襲う！　「<ビッグ○イトの歌>も作ったんですよ。それも作曲を渡辺宙明さんにお願いしたら、快く引き受けてくださって。これはもうぜひ聞いてください」と川瀬プロデューサー。「第２話では、小麦とこよりがコスプレ合戦を繰り広げます。ちょっとね、際どいかも。そしてタツノコプロの名作も登場します。あの５人にプラス南部博士。第１話以上に、ヤバいんじゃないかというところまでハッチャケる予定です」。

『ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて』。第１話のモナー軍団以上のディープ・インパクトが待っている……らしい。

『りぜるまいん』の最初のテーマ !?

大島美和氏の取材中、同席のスタッフから『りぜるまいん』の隠れテーマが次々と……。

「八千草響子の名前は、エグゼクティブプロデューサーの久米さんのこだわりです。『めぞん一刻』の響子さんの結婚前の名前が千草響子なんですよ。だから『りぜる』の響子は年上なんです。丸山プロデューサーが言ってたんですが、『りぜる』は『うる星やつら』の世界観で、ラムを選ぶか響子を選ぶかというイメージにしたいと。つまりラムちゃんのりぜるか、響子さんの響子か。それをふまえて、松村監督がシナリオで気をつけたのが友紀。あたるにならないよう、硬派で、言いたいことをストレートに言えない歯がゆい少年として徹底してます。まあ、最初は男３人のそんなこだわりから始まったんですよ（笑）」。

「そうだったんですか」な裏話。第２期シリーズ後半はラブストーリーがみっちり描かれるそうで、友紀とりぜるの関係がどうなっていくのかほんとうに楽しみだ。

山花典之さん取材記

取材当日にはお会いできなかったのですが、山花さんのスタッフのみなさんがすてきなイラストメッセージを寄せてくださいました。スペースが限られていてこんなかたちでのご紹介になりましたが、ありがとうございました。



P.73 RESENT FOR YOU

水上さん直筆のこのイラストを1名様にプレゼント。詳しくは73ページ。

PROFILE

●水上広樹
Hiroki Minakami
3月19日生まれ。横浜市出身。血液型A型。おもにゲームのアンソロジーコミックに出没。同人活動をしつつ、ゲーム原画を手がける。代表作は『ファーストKiss☆物語』シリーズ。



「日常の1コマを切り取ったようなイラストって好きなんですよ。でもこういう目線が正面にこない絵って販促で使いづらくてなかなか描けないんですよね。それとこの姫乃、本編とは髪形が違うんですが、人に言われるまで気づきませんでした……あはは。」

EXTRA TOPICS

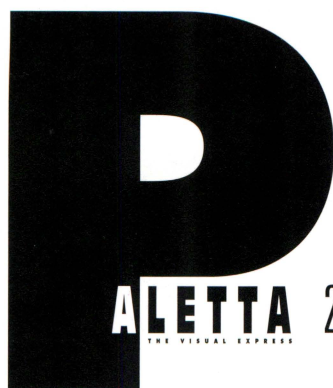
キャラクターデザイナー●水上広樹コメント

前号『ファーストKiss☆物語Ⅱ～あなたがいるから～』の記事で、インタビューをさせていただいたキャラクターデザイナー水上広樹さんから、すてきなイラストとメッセージが届きました。

GAME INFORMATION

In Store Now!

「ファーストKiss☆物語Ⅱ～あなたがいるから～」
●ドリームキャスト
●ブロッコリー
●通常版5,800円　限定版7,800円
●恋愛アドベンチャー
●1人プレイ



ALETTA THE VISUAL EXPRESS 2002.AUTUMN vol.5

CONTENTS

特集　Creator's Focus Special
介錯インタビュー 2
想い出にかわる君～Memories Off～ 12
パンドラの夢 16
Thread Colors　さよならの向こう側 20
めい☆ぷる・れでぃ☆めいど 24
インタールード 28
ギャラクシーエンジェル 32
CROSS OVER IMAGINATION
陸上防衛隊まおちゃん　岩崎良明×黒田洋介対談 34
ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて 40
りぜるまいん 44
らいむいろ戦奇譚 48
魔法遣いに大切なこと 52
妹─あかね─ 56
A girl WITH WORLD WARDROBE●成瀬ちさと 62
こちら風花学園小等部●近永早苗 64
サモンナイト制作現場から●飯塚武史 66
16 bitのヒロインたち●近藤敏信 68
No Surprises●桑島法子 70
From Readers 72
読者プレゼント 73
想い出にかわる君～Memories Off～　設定線画集 74
ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて　設定線画集 76
りぜるまいん　ラフ画集 78
魔法遣いに大切なこと　ラフ画集 80
萌えのつぼ●あゆみゆい 84
QUIET TALK　取材の現場から 86

次号PALETTA vol.6は

2003年1月18日発売予定

■発行人　浜村弘一
■編集人　青柳昌行
■編集長　森ユキ
■編集委員　林久徳
■副編集長　大塚訓章（ねこまた工房）
■アートディレクター　田村宏（海月デザイン）
■デスク　岡田尚子（ねこまた工房）
■編集スタッフ　市川香・鈴木順二（ねこまた工房）
梅沢鈴代、高橋剛
■デザイン　田村宏、本山理咲（海月デザイン）
■フォトグラフ　Studio Atom
■スーパーバイザー　池山一二（ねこまた工房）
■業務部　佐藤秀、神田雅代
■広告部　幸宏樹、藤下和巳、嶋田うれ葉
■雑誌営業　堂前秀隆、中村宣忠、浅川貴之、井上智一郎

本書に関するお問い合わせ
エンターブレインカスタマーサポート（電話03－5433－7868）まで、お願いします。お問い合わせの受付は、祝祭日を除く月曜から金曜までの午後12時から午後5時までとなっております。

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154－8528
東京都世田谷区若林1－18－10
03－5433－7850（営業部）

■価格は、とくに表記してあるもの以外、税別です。

編集後記

■アニメの本数がこれだけ増えてくると、TVにしろDVDにしろどれを見るべきか（買うべきか）結構迷いませんか？　正直私は迷いまくりです。『ラブひな』～『R.O.D』～『おねがいティーチャー』～『G-onらいだーす』と流れてきた私は、次はナニを本命にすれば良いでしょうか？（SEEDはとりあえず見る予定のH）
■数多くの連載漫画を抱えて大忙しの介錯さん。そんな中で描いていただいた今回の表紙イラスト、読者のみなさんにとってはいかがだったでしょうか？　『くるみ』でも『たると』でも『ワるきゅーレ』でもない、オリジナルキャラクターらしい、ちょっと新しい女の子の魅力を味わっていただければ、と思います。（21）
■早いものでパレッタも5冊目です。しかし、1年もやっていれば、そろそろペースがわかってくるだろうに……。すみません。今号も最後までドタバタの毎日となってしまいました。（そろそろタンスの中身を入れ替えたいO）
■『らいむいろ戦奇譚』がらみで『ジョジョの奇妙な冒険』、渡辺氏から『赤ずきんチャチャ』、よしづき氏から『魔法使いサリー』、あゆみ氏から『超時空要塞マクロス』。取材中にポンポン飛びだすアニメタイトルに来し方思うこのごろ。（N）
■編集部でBS放送受信可能に。今までDVD発売を待つしかなかったアニメもこれでオーケイ。PALETTAの資料も完璧！のハズだったのに……。深夜の編集部でただひとり、「ホラー映画ベスト13」を見ている私って。仕事します……。（Kei）
■2年目を迎えた『PALETTA』ですが、バックナンバー（まだ4冊しかありませんが）を順々に見ると、「継続は力だなあ」などと思ったりします。今後も、3年、4年と『PALETTA』を継続していきたいと思いますので、応援よろしくお願いします。（J）



恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

1 5 4 - 8 5 2 8

東京都世田谷区若林 1-18-10
株式会社エンターブレイン
PALETTA vol.5 アンケート係

フリガナ		性別	年齢	学年・ご職業
名前		男・女	歳	
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市区郡			
TEL	(　　) ー			

ペンネームを希望される方はこちらの欄にご記入ください

購入した書店名をご記入ください	賞品欄	P73のプレゼントからほしいものの番号を1つ記入してください
市 区 郡		
書店		

アンケートご回答欄

1.この本を知ったきっかけは？

- [ ] 店頭で見て
- [ ] 友人、知人から聞いて
- [ ] その他(　　　　　　　　　　　　　　)

2.この本を買った理由は？

- [ ] (　　　　　　　　　　)特集だから
- [ ] (　　　　　　　)が載っていたから
- [ ] その他(　　　　　　　　　　　　　　)

3.今号のコンテンツの中から、「おもしろかったもの」3つに○印、「つまらなかったもの」3つに×印をつけてください。

～PALETTA vol.5のコンテンツ～

1 □表紙
2 □介錯インタビュー
3 □想い出にかわる君～Memories Off～
4 □パンドラの夢
5 □Thread Colors　さよならの向こう側
6 □めい☆ぷる・れでぃ☆めいど
7 □インタールード
8 □ギャラクシーエンジェル
9 □CROSS OVER IMAGINATION
陸上防衛隊まおちゃん
10 □ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて
11 □りぜるまいん
12 □らいむいろ戦奇譚
13 □魔法遣いに大切なこと
14 □妹—あかね—
15 □成瀬ちさとのA girl
16 □近永早苗のこちら風花学園小等部
17 □飯塚武史のサモンナイト制作現場から
18 □近藤敏信の16 bitのヒロインたち
19 □桑島法子のNo Surprises
20 □From Readers
21 □読者プレゼント
22 □想い出にかわる君～Memories Off～
設定線画集
23 □ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて
設定線画集
24 □りぜるまいんラフ画集
25 □魔法遣いに大切なことラフ画集
26 □あゆみゆいの萌えのつぼ
27 □Quiet Talk－取材の現場から－
28 □PALETTA特製ポスター

4.3で○をつけたものから1つ、×から1つ選んで理由を教えてください。

※おもしろかった記事（No.　　）
【理由】

※つまらなかった記事（No.　　）
【理由】

5.好きな、または取り上げてほしいゲーム・アニメ・コミックタイトルを書いてください。

6.好きな、または取り上げてほしいクリエイターを書いてください。

7.いつも読んでいる雑誌を教えてください。

(　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　)

8.「パレッタ」では、みなさんのお便りをお待ちしております。今号の感想、好きなゲームやアニメ、コミックの話、身近なおもしろ話などなど、なんでもお書きください。

ご協力ありがとうございました

KING RECORDS
http://www.kingrecords.co.jp
STAR CHILD

超弩級国防アニメ!?
日本国中を巻き込んでまおちゃん旋風到来中!!

DVD-BOX
BOX.1 まおちゃんパック

1. オリジナル目覚まし時計
2. オリジナルマウスパッド
3. まおちゃん卓上ディスプレイ
4. 50ページブックレット(A4変型サイズ)
5. プルバック戦車[みーくん]
6. 特製収納缶(赤松 健描きおろし)

豪華特典!

¥12,800[税抜]/120分予定(9話+映像特典収録)/KIBA-9839~9840(2枚組)

「ラブひな」の赤松 健原作最新アニメーション! 初回限定版はなんと3BOX発売!



陸上防衛隊 まおちゃん

DVD-BOX発進スケジュール

初回限定生産+
豪華特典/全3パック

BOX.2 みそらちゃんパック
12/25[水]●予約締切:10/20[日]

BOX.3 シルヴィーちゃんパック
'03 2/26[水]●予約締切:12/15[日]

DVD-VT発進スケジュール

VOL.1:10/23[水]
VOL.2:11/22[金]
VOL.3:12/25[水]
以下、VOL.6まで毎月末発進!

DVD VIDEO VOL.1&3: 各税抜 ¥4,800
VOL.2&4~6: 各税抜 ¥4,200

VHS VOL.1&3: 各税抜 ¥5,800
VOL.2&4~6: 各税抜 ¥5,200

DVD-BOX.1 まおちゃんパック 10/23[WED]発進!

BOX.1:¥12,800[税抜]/120分予定(9話+映像特典収録)/KIBA-9839~9840(2枚組)

スタッフ● 原作:赤松 健/監督:岩崎良明/シリーズ構成・脚本:黒田洋介/キャラクターデザイン:柳沢まさひで/音響監督:菊田浩巳/音楽:服部隆之/アニメーション制作:ジーベック

キャスト● 鬼瓦まお:こやまきみこ/築島みそら:吉川由弥/丸山シルヴィア:堀江由衣/三島かごめ:長沢美樹/宙ゆり子:満仲由紀子/宇ちなみ:井浦愛/鬼瓦陸士郎:野島昭生
築山空次郎:鈴木清信/アーダルベルト・フォン・丸山:谷口 節

イラスト:柳沢まさひで



PlayStation®2

きっと忘れないよ。君の言葉。君の笑顔。

ふれあう心と心、人の絆と運命の糸を描くちょっぴり悲しい、秋の物語。
ヒューネックス10周年記念、ココロ前向きアドベンチャーゲーム。

Thread Colors
スレッドカラーズ
さよならの向こう側

2002年 11月14日発売(予定)

開発：ヒューネックス株式会社(10周年記念作品)

制作スタッフ ●キャラクターデザイン／原画：風上 旬
●メインシナリオ：館山 緑 ●主題歌／挿入歌：佐藤 裕美

●限定生産初回BOX：¥12,800 品番：SLPM-65186 JAN：45-27823-99170-5

初回BOX(一万個限定生産)でしか、お求め出来ない豪華特典がいっぱいです！

特典1 スレッドカラーズ主題歌／挿入歌ミニアルバム『MY GRADUATION DAY』歌：佐藤裕美
特典2 スレッドカラーズ サウンドトラックアルバム『Romance』
特典3 スレッドカラーズ クリアシステム手帳
特典4 求塚由真1/12フィギュア(身長：13.5cm B70mm W45mm H72mm ※台座付)



●量産型ふつう版：¥6,800 品番：SLPM-65187 JAN：45-27823-99171-2

株式会社ディースリー・パブリッシャー
〒106-0032 東京都港区六本木4丁目8番6号 パシフィックキャピタルプラザビル4階
TEL.03-5786-1371
http://www.d3p.co.jp/
D3PUBLISHER INC.

HuneX 10th anniversary
ヒューネックス 10周年記念作品


9784757712164


1929476011435

ISBN4-7577-1216-2
C9476 ¥1143E

定価1200円 本体1143円

雑誌61951−82 Ⓗ 2003年2月 Printed in Japan 凸版印刷株式会社

PALETTA THE VISUAL EXPRESS AUTUMN 2002 Vol.5
2002年11月1日発行
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 ☎03-5433-7850(営業局)
enterbrain